Китбук: Нокеры

by Christopher Howard

and

Short story by Ethan Skemp

Разработчики

Written by: Christopher Howard and Ethan Skemp
Developed by: Ken Cliffe and Ian Lemke
Edited by: Cynthia Summers
Art Director: Aileen E. Miles
Layout and Typesetting: Aileen E. Miles
Art: John Dollar, Jeff Holt, Adam Rex, Richard Thomas
Front Cover Art: Tony DiTerlizzi
Back Cover Art: Richard Thomas
Front and Back Cover Design: Aileen E. Miles
Перевод: Аваллах
Помощь при переводе: spam-bot (Лексикон, Искусство Инфузии)
Помощь при редактировании: nata_777, doriana_v

Дополнительные материалы

В этой книге нередко встречаются отсылки к другим источникам. Помимо базовой книги ***Подменышей: Грезы*** (Changeling: The Dreaming) и ***Руководства игрока по Подменышам*** (Players Guide to Changeling), эта книга регулярно обращается к информации из ***Аристократов: Сияющего Воинства*** (Nobles: The Shining Host), ***Острова Могучих*** (Isle of the Mighty), ***Фригольдов и Тайных Долин*** (Freeholds and Hidden Glens), ***Книги Вирма*** (Book of the Wyrm) и ***Сынов Эфира*** (Sons of Ether). Хотя вам далеко не обязательно ознакомиться со всеми этими книгами для того, чтобы получить удовольствие от чтения Китбука Нокеров, с их помощью вы сможете получить более глобальную картину того, что упоминается в этом руководстве.

Оглавление

Волшебная Сказка: Проклятье Серной Джилл.....4
Глава Первая: Мы и Механическое Яйцо (История) 11
Глава Вторая: Валы, Шестеренки и Смазка (Общество) 24
Глава Третья: Нохеры нокеров (Выдающиеся личности) 53
Глава Четвертая: Славные ребята (Образцы персонажей) 56
Глава Пятая: Эксперименты и Тайны (новые Черты и Сокровища) 71

Волшебная Сказка: Проклятье Серной Джилл

Говорят, что на свет никогда не появлялся нокер, у которого не нашлось бы какой-то гадости, которую он мог бы сказать о ком-то или о чем-то. Что ж, это действительно так. Злоба накапливается в глотке нокера, подобно росе, собирающейся в консервной банке, и ему лучше изрыгнуть ее прежде, чем он задохнется от нее. Тем не менее, так было не всегда.

Когда-то, давным-давно, нокеры и гоблины были единым народом. Причины их разделения заслуживают отдельной истории, но, как бы то ни было, это произошло. Результатом их разрыва стало множество неприятностей. В частности, нокерам пришлось привыкать к самостоятельному существованию, и, во многих случаях, это было связано с необходимостью разбираться с вопросами придворной политики, как и подобает представителям уважающего себя кита, даже если в их сердцах продолжала саднить горечь.

Дело в том, что в те дни нокеры были настолько переполнены злобой, что их желчь периодически выплескивалась у них изо ртов, и наносила немалый вред всему, что имело несчастье оказаться поблизости. В то же время, они не чуждались и любви – многие нокеры влюблялись или сознательно протягивали руку помощи оказавшемуся в беде незнакомцу. К сожалению, им было нелегко избавиться от старых гоблинских привычек. Невзирая на то, что, в конечном счете, им удалось освободиться от большей части своих дурных пристрастий, один из этих пороков со временем только усилился.

В мире никогда не существовало смертного или Китэйна, который мог превзойти нокера в искусстве сквернословия. Нокеры называют это своим природным талантом. В те далекие дни они владели им еще лучше, чем теперь. Разозлившийся нокер мог изрыгнуть целую тираду, состоящую из скверных слов, и что-то неподалеку вполне могло умереть или сломаться. Их злоба воистину обладала немалой силой.

Естественно, что это приводило к немалым проблемам, связанным с их работой. Нокеры все еще считались лучшими мастерами, вне зависимости от того, шла ли речь об изготовлении игрушек, создании оружия или строительстве замков. Тем не менее, один неудачный удар молотком, пришедшийся по пальцу нокера, приводил к тому, что ремесленник начинал изрыгать проклятья, и все его труды превращались в прах, распадаясь на части из-за невозможности противостоять его ядовитым словам. В силу этого, нокеры пытались не ругаться в непосредственной близости от своего

рабочего места. Они старались сдерживать свой гнев до тех пор, пока больше не могли удерживать его в себе, после чего выбегали во двор и высвобождали все свои гадкие слова. Тем не менее, это сложно было назвать идеальным выходом: многоэтажные ругательства нокеров нередко убивали пролетающих поблизости маленьких птичек или же сбивали краску с соседних домов.

Однажды мудрейший из ремесленников, Бизамедас, разработал хитроумный план. Он отправился на утес Кайвера, где в тайне работал на протяжении целого года. Когда его работа оказалась завершена, он отправил послания всем представителям своего рода, обязав каждого из живущих на свете нокеров прибыть к утесу и услышать то, что он собирался поведать им.

Все они пришли туда, начиная с нокеров Мерцающих Холмов и заканчивая обитателями Осенних Островов. Все они дивились происходящему, и пытались угадать, что же сотворил Бизамедас, и что именно скрывалось под пологом парусины у подножия утеса. Когда последний из приглашенных прибыл, Бизамедас сдернул парусину, открыв взглядам собравшихся белый камень, обточенный так гладко, что с виду он напоминал исполинское яйцо.

“Узрите Камень Василиска”, – воскликнул он. – “Я создал эту вещь для того, чтобы она стала сосудом, в который вы сможете излить свой яд. Если вам захочется произнести что-то гадкое, произнесите эти слова в камень, который сумеет вынести их. Поделитесь с ним своими лучшими проклятьями, своими самыми зловещими пожеланиями и отвратительными словечками, которые прочно поселились в ваших головах. Отдайте свои гадкие речи камню, чтобы больше не вредить своей работе и соседям!” После этого Бизамедас изрыгнул отвратительное проклятье в камень, и тот полностью поглотил его слова – и ничего не произошло.

Затем каждый из присутствующих нокеров принес клятву (и это было не обычное обещание, а торжественное обязательство, данное перед ликом Грезы), что он не будет изрыгать свою злобу в окружающий мир, а только в Камень Василиска. После того, как каждый из них покончил с этим, все они вернулись в свои дома и мастерские, будучи уверенными в том, что Бизамедас нашел хорошее решение этой проблемы.

Итак, нокеры снова занялись строительством и ремеслом, но теперь они держали свои отвратительные словечки при себе. Сначала, это было нелегко, но одна мысль о дожидающемся их Камне Василиска даровала им необходимую силу и стойкость. Сначала раз в неделю, затем каждые две недели, а потом единожды в месяц, каждый из них посещал утес Кайвера, где высвобождал всю ту злобу, которая накопилась в нем. Камень с жадностью поглощал все их проклятья одно за другим. Бизамедас даже устроил по Очагу с каждой стороны Камня,

чтобы нокеры без труда могли добраться туда как днем, так и ночью.

По мере того, как с течением времени Камень Василиска накапливал ядовитые слова нокеров, он постепенно темнел, пока не приобрел светло-розовый оттенок. Это никого не обеспокоило – в конце концов, это было чудом, что камню вообще удавалось удержать в себе нокерский яд. Если единственным побочным эффектом этого стало легкое изменение цвета, то творение Бизамедаса, пожалуй, было еще более чудесным, чем могло показаться на первый взгляд.

В то же время, Камень был далеко не единственным чудесным творением гения нокеров. В отсутствие губительного влияния вспышек их гнева, нокеры создавали удивительные шедевры в гораздо больших количествах, чем когда-либо до этого. Сверкающие механические птицы танцевали среди изящных минаретов, тогда как сияющие корабли гонялись друг за другом под серебряными мостами.

Конечно же, далеко не все их творения были такими же безобидными. Мечи теперь стали острее, луки – сильнее, а щиты – прочнее. Нокеры создавали исполинские машины, которые могли метать валуны, массивные баллисты, стрелявшие огромными стрелами, и удивительно прочные тараны, призванные разрушать стены величественных замков, построенных другими нокерами. Боевые машины двигались по полям сражений, ошеломляя воинов грохотом дерева и стали. И когда нокерам, создававшим этих механических чудовищ, требовалось сделать небольшой перерыв в работе для совершения "срочного" путешествия, могучие правители всегда позволяли им это. Аристократы ценили творения нокеров больше, чем что-либо другое, и совсем не хотели прогневать их создателей.

Одним из самых гордых и богатых правителей того времени был герцог Налат Оулсбэйн, Лорд Латунного Холма. Немногие могли превзойти его в искусстве фехтования, и ему принадлежали самые яростные гончие вирмы тех времен, но ему было мало этого. Когда он наблюдал за исполинскими медными механизмами, сражавшимися на поле боя, в его разуме возникла странная мысль. "Если даже менее значительные правители обладают подобными машинами", – произнес он, – "тогда почему у меня нет чего-то еще более величественного?" И тогда он поклялся, что ему будет принадлежать самая большая, сильная и смертоносная боевая машина, которая когда-либо существовала на свете.

Конечно же, подобную вещь мог создать далеко не каждый инженер. И тогда он отправился на поиски величайшего Неблагого ремесленника этого мира. К кому бы он не обращался за помощью, все нокеры давали ему один и тот же ответ. Только один из их числа в полной мере соответствовал этому описанию.

Это была Серная Джилл, как они называли ее, ибо ее нрав был горяч как адские горны, а вещи, которые она создавала, отличались такой беспощадной жестокостью, что они с легкостью могли бы сойти за творения самого Дьявола. Когда герцог Оулсбэйн нашел ее, она работала над боевым доспехом для драконов Порченного Ручья. Оулсбэйн предложил Джилл доброе золото и чистую сталь, если она создаст для него величайшую из когда-либо существовавших боевых машин. Преисполнившись гордости, Джилл согласилась. Она плюнула на свою ладонь, и пожала его руку, ухмыляясь при виде того, как исказилось лицо высокомерного лорда.

Герцог Оулсбэйн позволил Джилл использовать мастерскую в Латунном Холме, и она принялась за работу. Эта мастерская представляла собой мрачное логово металла и пламени, которое прекрасно подходило Серной Джилл. Она составила необходимые схемы всего за неделю, а затем начала работать с кузницами и строительными лесами. Ей удалось проработать два месяца, прежде, чем дурной нрав начал одолевать ее терпеливость, и она попросила герцога Оулсбэйна разрешить ей ненадолго отлучиться. Тем не менее, он отказал ей.

"Только после того, как ты закончишь с работой", – сказал он ей холодно. После этого он позвал солдат, приказав им охранять мастерскую, и ушел. Джилл едва не повалила стены мастерской проклятьем, рвавшимся у нее изо рта, но ей вовремя удалось взять себя в руки. Учитывая то, что у нее не было другого выхода, и на кону стояла ее гордость, Джилл продолжила работать над боевой машиной.

Она проработала еще два месяца, и снова попросила о разрешении отлучиться, чтобы навестить Камень Василиска. Но Оулсбэйн вновь отказал ей. "Только после того, как ты закончишь с работой", – повторил он. И так Джилл продолжила работать, пока не истек год, и она не попросила об отлучке еще раз. Но, как и раньше, ответом Оулсбэйна было: "Только после того, как ты закончишь с работой". И так продолжалось до тех пор, пока не завершился пятый год, на протяжении которого Серная Джилл должна была держать весь свой яд внутри себя.

Наконец-то машина была закончена. Серная Джилл назвала ее Великим Джаганатом, и это имя прекрасно подходило ей. Высота Великого Джаганата равнялась 70 футам, и массивные боевые косы, которым он был оснащен, могли срубать стволы исполинских дубов с такой легкостью, как если бы это были стебли овса. Огонь вырывался из его утробы, и коварные приспособления для метания дротиков усеивали его спину. В самом центре Великого Джаганата располагался исполинский медный таран, сделанный в форме сжатого кулака. Джилл доставила его в расположение армий герцога Оулсбэйна, а затем сдернула скрывавшие его покрывала,

открыв машину глазам собравшимся. Когда герцог увидел ее, то на мгновение у него перехватило дыхание.

Устыдившись своего страха, он обратил свой гнев на Серную Джилл. "Неплохая работа, инженер", – произнес он холодно. – "Ты потратила немало времени на нее. Теперь ты можешь идти. Вскоре я отправлю тебе твою плату". После этого, он отослал ее прочь, не обращая внимания на то, что разгневанная нокерша едва не задыхалась от ненависти.

Затем герцог Оулсбэйн отправил свою армию к близлежащим Оранжевым Холмам, поставив во главе колонны Великого Джаганата. И пока он шествовал навстречу подвигам, преисполнившись гордости, Серная Джилл со всей возможной скоростью мчалась к утесу Кайвера. Некоторые говорят, что она была настолько переполнена ядом, что ее следы наполнялись пеплом, и несчастные странники в ужасе отшатывались, страшась оказаться у нее на пути. Лишь глупая мантикора осмелилась загородить ей дорогу, но и она пала замертво, услышав лишь короткое шипение, вырвавшееся из-за намертво сомкнутых зубов Серной Джилл.

Джилл достигла камня на закате. Когда она добралась туда, там никого не оказалось, что показалось ей добрым знаком. Серная Джилл прижала руки к Камню Василиска, и нагнулась над ним. Затем, она начала извергать ругательства.

Благие и Неблагие, нокеры и гоблины, и даже красные шапки – никто из них никогда не произносил проклятья, подобного тому, которое сорвалось с языка Серной Джилл в тот вечер. Первые несколько слогов, прозвучавших в воздухе, были настолько отвратительны и нечестивы, что никто из Китэйнов попросту не смог бы представить себе нечто подобное, и ее слова могли заставить прослезиться даже самых отвратительных обитателей Горлодерных Ям, славящихся своими слизистыми жвалами. Первые же предложения, изреченные Джилл, могли бы расколоть краеугольный камень Каэр Нитэйна и расплавить меч Высокого Короля. Если бы она высвободила эти слова где-либо еще, то деревья на много миль вокруг потеряли бы свою листву. Но пять лет труда и пять лет оскорблений Оулсбэйна не могли вместиться в несколько слов. В тот вечер Серная Джилл произнесла самое ужасное ругательство, которое когда-либо произносила. Вся ее ненависть к герцогу Оулсбэйну и тому, к чему он когда-либо прикасался, изливалась ядовитым потоком ярости и злобы, которому не суждено было пересохнуть.

Когда закат сменился сумерками, Камень Василиска изменил свой цвет с розового на багровый. Но глаза Джилл были затуманены слезами ненависти, и она даже не заметила произошедшие изменения. После восхода луны камень уже отливал кроваво-красным там, где на него падал свет Очагов. В последующие часы его цвет стал напоминать цвет доброго вина. Тем не менее, излияниям Джилл не было конца. Только когда

небо начало светлеть, и камень стал практически черным, Джилл приблизилась к концу своего проклятья.

Когда солнце показалось над горными вершинами, Серная Джилл произнесла свои последние страстные слова. Она подняла голову и устало вздохнула, утирая капли пота и слез, стекающие по ее лицу. Ее сердце ныло от того, что ей так долго приходилось удерживать в нем это великое проклятье, и она чувствовала себя слабой как слепой котенок.

Когда первые лучи солнца прикоснулись к Камню Василиска, который к тому моменту уже стал черным как уголь, он треснул, издав звук, напоминающий отдаленный раскат грома. Джилл сложно было назвать глупой, даже невзирая на ее долгую службу Оулсбэйну, и потому она немедля отпрыгнула назад. Оттуда она с открытым ртом наблюдала за тем, как трещина на поверхности камня увеличивалась. Внезапно поднялся ветер, и там, где он прикасался к внутренней поверхности камня, раздавались отдаленные звуки голосов. Постепенно, эти голоса становились громче, и трещина расширялась.

А затем, Камень Василиска взорвался.

Камень разлетелся на куски с громким треском и ревом, высвободив целую бурю злобы. Каждое проклятье нокеров, которое когда-либо поглощалось им, оказалось во власти ветра, который разнес их во все уголки мира. И когда этот ужасающий шторм утих, все разлетелось на части.

Конечно же, буря не уничтожила все, к чему она прикоснулась. Она погубила множество маленьких птичек и других существ, которым не посчастливилось оказаться у нее на пути. Кое-где она сокрушила небольшую скалу, или же уничтожила невысокое дерево, растущее в неудачном месте. Но творения нокеров стали чем-то наподобие громоотводов этого шторма: их изящные формы как будто бы привлекали к себе яростные ветра. Все, что создали нокеры с момента сотворения Камня Василиска, и многое из того, что они успели сотворить до этого, оказалось уничтожено или испорчено. Топоры троллей, висящие на стенах их пиршественных залов, раскалывались на куски. Замки Ши издавали оглушительный треск и распадались на части. Излюбленные игрушки красных шапок ломались и превращались в прах. Беспощадные ветра даже проникли в крысиные туннели слуагов и морские дворцы селки, отравляя и уничтожая созданные нокерами безделушки.

Но самый ужасный черный ветер пронесся по полю боя у Оранжевых Холмов, уничтожая все оружие и доспехи, оказывающиеся у него на пути. Он проник в самое сердце величайшего творения Серной Джилл, Великого Джаганата, и разбил его на куски. Шестеренки разлетелись на много лиг вокруг. Массивные боевые косы сокрушили ряды целых армий, прежде, чем обрушились на землю. А затем сломался медный кулак тарана, расплющив Оулсбэйна в лепешку.

Вскоре после этого буря стихла, но проблемы нокеров только начинались. Все представители народа Китэйнов, начиная с высочайшего из правителей Ши, и заканчивая смиреннейшим из конюхов-богганов, издали оглушительный крик и потребовали объяснений. Почему все превратилось в руины? Что произошло? Но пребывающие в замешательстве нокеры не могли ответить на эти вопросы. Поспешно извиняясь и умоляя простить их, ремесленники бросились к утесу Кайвера, чтобы излить свое недовольство.

Когда они прибыли туда, то с ужасом обнаружили там черные осколки Камня Василиска. Они начали яростно жестикулировать и панически задавать друг другу бессмысленные вопросы, но никто из них не осмеливался выругаться из страха перед тем, какие последствия это могло бы повлечь за собой. Никто из них не замечал Серную Джилл, которая продолжала сидеть возле расколотого камня.

Затем сам Бизамедас, сгорбленный и изрядно постаревший, взобрался на один из осколков камня, и присел на него. Он немного подумал, а затем посмотрел вниз, на своих собравшихся сородичей. “Не пытайтесь сдержать в себе свой гнев”, – произнес он, в конце концов. – “Высвободите его из своих сердец, и посмотрим, что последует за этим”.

Услышав это, каждый нокер, который прибыл к Камню, впал в ужасающий гнев, выкрикивая отвратительнейшие оскорбления своим соседям, осколкам разбитого камня, небу – всему, что попадалось ему на глаза. Эти отвратительные слова заставили содрогнуться облака, и убили всех жучков в радиусе мили. Нокеры кричали и ругались часами, пока не сорвали голоса. Но даже это казалось чем-то ничтожным, по сравнению с великой бурей проклятий, высвобожденной камнем.

Из числа собравшихся возле Камня нокеров только двум было нечего сказать. Сам Бизамедас был слишком стар для того, чтобы кричать, а какой смысл ругаться, если ты все равно не услышишь свой голос среди общего шума? Что же касалось Джилл, то ее проклятье оказалось настолько сильным, что обожгло ее язык. Кроме того, излив свою злобу, и созерцая творящийся вокруг хаос, она чувствовала, что ей больше нечего сказать.

Когда весь яд и злоба нокеров истощились, они начали замолкать один за другим. После того, как последний уставший и охрипший ремесленник опустился на траву, Джилл поднялась на ноги. Медленно и осторожно произнося слова, чтобы как можно меньше тревожить свой израненный язык, она призналась, что разрушила камень. Джилл поведала своим собратьям о том, как это случилось. Она рассказал им о герцоге Налате Оулсбэйне и Великом Джаганате, и унижениях, которые ей пришлось вынести. И, наконец, она пристыжено поведала о том, как треснул Камень Василиска, и злоба нокеров снова вернулась в мир.

Когда она закончила свою историю, некоторые нокеры начали переговариваться между собой, споря о том, что бы они сделали, и чего бы они не делали на месте Джилл. Тем не менее, большинство хранило молчание, не желая вновь выпускать свои грязные словечки в окружающий мир.

Бизамедас покачал головой, и посмотрел на всех собравшихся. “Второго Камня Василиска не будет”, – объявил он. – “Я думал, что камень поможет нам, но я не рассчитывал на то, что одна молодая дама окажется еще большим нокером, чем я”.

Он стукнул молотом по камню, объявляя о том, что сейчас последует официальное заявление. “Джилл Обожженный Язык (и так ее именовали с той поры) доказала мне, что мы не можем вечно сдерживать себя. Последствия этого оказались хуже того, что было ранее. Чем больше мы пытались удержать наше зло в себе, тем более злосчастными оказывались последствия его высвобождения. Оно никуда не исчезло! И если даже камень не сумел удержать его, то ничто в этом мире не сможет!

Так ругайтесь же как только у вас возникнет такая нужда! Совершенство на несколько лет – это не совершенство, особенно, если ради него приходится отрекаться от собственной природы. Если ваша работа окажется подпорчена из-за того, что у вас не вовремя вырвалось грязное словечко – не опускайте руки! Никто не сделает ее за вас, разве не так? Для этого может потребоваться сотня Весен, но, рано или поздно, мы сумеем создать нечто идеальное!”

После этих слов Бизамедас замолчал, и спустился на землю. И тогда собравшиеся нокеры начали ругаться. На самом деле, они не прекращали делать это, пока не разошлись по домам, и даже после этого они продолжали оглашать окрестности крепкими словечками, вновь приступая к работе. Более того, пока они исправляли весь тот вред, который причинил проклятый шторм (и им понадобилось немало лет для того, чтобы снова постичь все тайны своих машин), они продолжали ругаться и жаловаться на судьбу.

Хотя за прошедшие столетия мастерство нокеров изрядно улучшилось, невзирая на их склонность к сквернословию, им все еще далеко до того удивительного совершенства, которым некогда отличались их творения. Но каждый нокер помнит об нем, и неустанно работает над тем, чтобы обрести его вновь. И хотя их проклятья и богохульства продолжают искажать и портить их творения, по крайней мере, мир больше не знал бед, подобных тем, которые были вызваны проклятьем Джилл Обожженный Язык.

Глава Первая: Мы и Механическое Яйцо (История)

Гоблинов не добры лица…
Не гляди на них, сестрица!
Гроздья винограда –
Из какого сада?
Чем их поливали,
Прежде чем сорвали?..
-Кристина Россетти, "Базар гоблинов"

Древний Мир

Пускай Ши, тролли и красные шапки спорят о том, кто был первым среди Китэйнов; мы определенно были пятыми, шестыми, или, скорее всего, девятыми в общем списке. Какая, в конце концов, *мурбинфурбинская* разница? Мы современны до мозга костей и гордимся этим! Согласно большинству дошедших до нас легенд, нокеры вышли из корней гор в конце первого сезона Изначальных Времен, когда большая часть великих историй уже была написана. Возможно, нам не известны тайны нашего происхождения, но, по крайней мере, мы не испытываем нужды в красивой лжи, повествующей о том, как мы появились на свет.

Некоторые говорят, что мы являемся смердящим потомством красных шапок и слуагов. Другие утверждают, что мы произошли из каменной стружки, оставшейся от первого великого тролля, когда его "мамочка", Дана, вытесала этого красавчика из основания первозданных гор. Некоторые из наших легенд повествуют о том, что мы вылупились из громадного механического яйца, появившегося из другого измерения. Смейтесь, если хотите: эти россказни звучат ничуть не глупее, чем другие мифы о творении, которые мне доводилось услышать. Паки часто рассказывают о том, как мы выбрались на свет из гигантского куска драконьего навоза. Честно говоря, эта история нравится мне больше всего!

Первые нокеры представляли собой пять фунтов отборного дерьма в десятифунтовой упаковке, и не могли сравниться с представителями других китов. Мы были новыми детишками в этом квартале, и старшие киты "решили взять нас под свое крыло". В правильном переводе это звучит следующим образом: они выбили из нас *каку* "ради нашего собственного блага". Ши и тролли били нас палкой по голове, когда мы вели себя "плохо", что нередко совпадало с теми случаями, когда им просто не нравилось то, что мы делали. Тем не менее, эти

долбаные удары палкой были не так уж плохи по сравнению с их бесконечными нравоучениями и этой гребаной позой "Я-очень-в-тебе-разочаровался". Красные шапки просто были чем-то вроде злобных старших братьев – вы знаете, вроде тех ребят, которые щипают вас за уши всякий раз, когда мамочка поворачивается к вам спиной. К счастью для нас, они очень быстро поняли, что на вкус мы ничуть не лучше машевой фасоли, хотя я даже не представляю, сколько сеансов *какафуэго* им пришлось перенести, прежде, чем это дошло до их голов (и других частей тела). Они всячески гнобили нас, но мы продолжали держаться рядом с ними, что только прибавляло нам проблем с Ши и троллями (мать вашу, и они после этого еще удивляются, почему мы так много сквернословим). Другие Китэйны именовали себя нашими правителями, потому что мы были маленькими, и у нас еще не было зубов. Они издевались над нами, потому что беспрепятственно могли сделать это. Вы еще спрашиваете, почему? Еще пара идиотских вопросов, и из меня полезет *кака*. Впрочем, ладно, я попробую ответить – как насчет того варианта, что по их мнению мы просто ни на что иное не годились, и могли служить только боксерскими грушами для больших ребят с района?

Что ж, в любом случае, мы были молоды, но нас уже тогда сложно было назвать идиотами. Мы старались держаться ниже травы, и, в конце концов, дошли до того, что начали зарываться в землю, и так до тех пор, пока не углубились на достаточную глубину. Учитывая то, что время шло, и другие Китэйны покрикивали на нас сверху, мы решили придумать что-то, что могло бы сделать нас полезными и крутыми. Мы долго шлялись по пещерам, постигая уроки духов камня и металла. Мы изучали странные подземные растения и животных. Мы постигали тайны прочности скальных пород, изменчивости и красоты драгоценных металлов, блеска драгоценных камней и отравляющего жжения железа.

Возможно мне стоит добавить, что все это происходило до того, как на свете появились химеры в том значении этого слова, к которому мы привыкли. Фантастические твари Изначальных Времен были реальными, что бы ни рассказывали вам *блурбинмургинские* научные книги и специалисты по окаменелостям. Эти существа начали уходить в Грезу только спустя много лет – уже после Раскола. Я не знаю, почему драконы и скальные чудища исчезли в Грезе, став химерами, тогда как невезучие твари, вроде динозавров, превратились в окаменелости. Возможно, это как-то связано с ними самими – вы когда-нибудь видели бронтозавра? Туша весом в 50 тонн и мозги размером с долбаный грецкий орех.

Как бы то ни было, что-то отделило от них драконов и других существ. Некоторые умники считают, что феи делали разные гадкие вещи с людьми, и потому человеческие мозги

раз и навсегда решили вычеркнуть нас из своего мира, как если бы это был какой-то защитный механизм. Учитывая некоторые из старых историй, повествующих о том, какими мерзкими были некоторые из первых гоблинов, я бы не спешил отбрасывать подобную версию. В любом случае, все, что сохранилось от этих древних существ – это химеры, подобные отзвукам или призракам прошлого – или гравитационным волнам, оставшимся после Большого Взрыва, если вам так хочется получить научную аналогию.

Наша история была историей изобретений. Огонь, колесо, каменные орудия труда, плуг – мы внимательно наблюдали за тем, как люди осваивают все эти штуки. Иногда мы подхватывали одну из человеческих идей, а иногда они следовали по проторенному нами пути. Нам изрядно помогло то, что мы научились общаться с духами камня и металла. Все дело в том, что после того, как представители других китов сказали нам: "До свидания и скатертью дорожка," мы не слишком-то спешили вернуться к ним, и поделиться всем, что нам удалось узнать. Мы решили посвятить некоторое время совершенствованию наших знаний прежде, чем испытать их на – ах, простите, я хотел сказать, разделить с ними – других Китэйнах.

То, что мы проводили столько времени под землей, привело к тому, что у многих из нас развился талант к горному делу, не говоря уже о том, что у нас хватало возможностей для того, чтобы попрактиковаться в нем, и вскоре наши туннели пронизывали целые горные хребты. В процессе этого мы обнаружили великие тайны и удивительные сокровища. Время от времени один из наших туннелей пересекался с подземными ходами красных шапок, и это приводило к отвратительным разборкам, или же еще более отвратительным пьянкам. И по сей день мы чувствуем себя наиболее комфортно под землей.

Мы также постигли секреты ремесла, и очень скоро прекрасные произведения из золота и других драгоценных материалов стали нашей визитной карточкой. Наши подземелья очень быстро прославились своими богатствами, и вскоре другие Китэйны начали регулярно посещать их, чтобы приобрести то, что мы могли им предложить. К моменту наступления "металлических Веков" (Серебряного, Бронзового, Железного) мы уже расхаживали с задранными носами и мировой известностью в заднем кармане штанов. Я не буду вдаваться в детали – только отмечу, что результатом этого стали изрядные проблемы у некоторых из наших *горминборбинских* сородичей, с которыми мы расплатились за кое-какие старые обиды. Но спросите любого (в смысле, любого нокера), и он подтвердит, что мы никогда не отличались чрезмерным злопамятством. Когда другим Китэйнам нужна была наша помощь для того, чтобы справиться с Фоморами и

всеми остальными здоровенными засранцами, мы никогда не отказывали им в ней.

Наши отцы-основатели (не стоит, впрочем, забывать и о матерях) – Дана, Дагда и Туата де Данаан – уже сражались с Фоморами прежде, и достаточно неплохо надрали им задницы, после чего те убедились, что стоит вести себя несколько скромнее и сдержаннее. Затем они отбыли на свои неведомые зеленые луга, Фоморы снова решили немного пошалить, и нам осталось только разгребать это *блаббинфаббинское* дерьмо. Если вы верите в эту чушь о том, что война фей с Фоморами представляет собой аллегорию одного из первых племенных конфликтов в Ирландии (впрочем, покажите мне того, кто в это не верит), то речь идет о событиях, которые произошли 9000 лет назад. Впрочем, наша хронология выглядит здесь несколько размытой. Всякий раз, когда дело касается Туата и Ши, время оказывается несколько *фарблунджетнутым*. Ши и тролли возглавили войну с Фоморскими ребятами с некоторой помощью со стороны немногих оставшихся Туата де Данаан. Мы обеспечивали их оружием.

Если вы послушаете истории представителей других китов об этих временах, то узнаете, что тролли были большими, как горы, Ши просто были богами, а паки в действительности могли превращаться в что-то полезное. (*Фуркните* меня в задницу! До этого я не думал, что наши мифы оказались настолько искажены пропагандой!) Мы многое узнали: в конце концов, тысячи лет войны оказывают удивительное влияние на развитие военных технологий. Мы старались держаться в наших подземных фригольдах, где нам без труда удавалось отбить нападение практически любого противника. Красные шапки (многие из них, во всяком случае) сражались на другой стороне. Они поддерживали какие-то отношения с Фоморами и другими темными силами задолго до начала времен, регулярно рассказывая что-то о необходимости вернуть "вечную ночь Фимбулвинтера" и прочее подобное дерьмо. Некоторые Неблагие нокеры играли на обе стороны, продавая оружие тем, кто платил больше.

Чем дольше продолжалась война, тем масштабнее она становилась, пока, уже ближе к концу, отдельные ребята не начали кидаться друг в друга горами, если, конечно же, легенды не лгут. В одной из наших историй повествуется о боевой повозке нокеров размером с замок. В конце концов, кто я такой, чтобы подвергать сомнению древние истины? Согласно главному письменному источнику, повествующему о нашей истории, *Хронике Черной Горы*, феям, в конце концов, удалось разгромить Фоморов в ходе второй Битвы Мойтиры. В последние дни войны Фоморы начали активно лезть в наши туннели. В искусстве подземных схваток они ничуть не уступали нам, но мы обрушили несколько наших туннелей,

замуровав их от греха подальше. Насколько мне известно, они до сих пор остаются там, да сгниет их мясо в мире.

Когда ближе к концу войны дело запахло жареным, многие из нас решили, что нам стоит разделиться. Учитывая наши навыки, мы без труда нашли бы себе занятие практически в любой части мира. Многие из нас регулярно переезжают с места на место со времен Войны Фоморов. Эшу путешествуют больше, чем мы, я гарантирую это, но на наших сапогах тоже немало дорожной пыли. Я не уверен, может ли мы присвоить себе авторство великих пирамид в Египте, но, согласно *Хроникам Черной Горы*, именно мы вдохновляли создателей первых ирригационных систем.

Многие из нас также поселились в Ханаане на Ближнем Востоке, и мы регулярно контактировали с евреями приблизительно с 1200 года до нашей эры. Парадоксально, насколько устойчивой оказалась память об этой части нашей биографии. Достаточно купить одну из этих новых, красивых книжек, повествующих о феях, и найти там раздел, описывающий нокеров: готов поспорить, что там будет написано, что мы являемся призраками еврейских шахтеров, погибших в оловянных шахтах Корнуолла.

Лексикон

Нокерская речь представляет собой странную комбинацию сленга Бовери сороковых годов *(прим. Spam-bot: Bowery - это такие трущобы Нью-Йорка, да)*, идиша, средневекового английского и ирландского, армейских словечек, технического жаргона и малопонятной брани. Когда нокер вступает в какую-то активную дискуссию, его речь становится почти неразборчивой. Временами разговоры нокеров скатываются в подростковый сортирный юмор наихудшего толка. В действительности, любовь к низкопробным шуткам можно назвать единственным, что роднит нокеров с красными шапками и паками.

Тем не менее, первое впечатление от нокерской речи может быть обманчивым. Под слоем словесного компоста скрыты пылкие дискуссии на тему алхимии, изобретательства и ремесла. К сожалению, нокерский жаргон звучит так грубо, что даже вежливые фразы приобретают скабрезный или неприличный оттенок. Один нокер без особых проблем может понять, что имеет в виду другой, называя его "гэбентсхт бармалоха", но другим Китэйнам вряд ли придет в голову выяснять истинное значение подобных выражений. Речь нокера звучит как скопище непристойностей, даже тогда, когда им не является.

Альтер Кокер (Alter Kocker): Капризный, нервный, бесплодный старик *(прим. Spam-bot: словарь секс-терминов*

дает следующее толкование: старик, который бегает за молоденькими).

Аромат (Flavor): Различные виды монад (смотрите Вторую Главу) *(прим. Spam-bot: термин из квантовой физики)*. Ароматы включают в себя: верх, низ, странность, Вирд, очарование, ана и ката *(прим. Spam-bot: сюрприиииз! на странице 30 того же китбука мы видим врезку "шесть монад", и у нас куда-то пропало "очарование". Это всё Скемп, да)*.

Бадхен (Badchen): Профессиональный весельчак, шут; полу-вежливый термин для пака.

Бармалоха (Balmalocha): Мастер, эксперт; наивысший комплимент нокеров.

Батлан (Batlan): Пустышка, бездельник; уничижительный термин, которым часто называют паков, эшу и сатиров.

Бес Дин (Bes Din): Комбинация суда и патентного бюро; высшая власть нокеров.

Боуги (Bogey): Задница. Синонимы: афедрон, бампер, выхлопная труба, гузно, дристалище, жерло, жолипец, жопа, жопень, задняя дверь, педачокс, пердильник, пердимонокль, прорезь, пукалово, седалище, сопло, сральник, срандель, срачка, томаты, тухес, хезальник, царственные полушария, шоколадница, шумовка, и свыше двухсот других терминов.

Бубкес (Bubkes): Презрительное описание чего-либо дурацкого или абсурдного (*прим. Spam-bot: дословный перевод слова выглядит как "шиш, ничто", от слова на идише, которое означает "мелкие бобы"*).

Гематрия (Gematria): Использование букв и цифр. Изначально – Каббалистическая нумерология, которая теперь используется в качестве математического языка, столь важного для нокерского ремесла.

Глюк (Glitch): Сомнительное начинание, рискованное предприятие, или непредвиденная проблема. Глюки – это "Неблагие" ФУБАРы или блуждающие огоньки, которые могут нести ответственность за дефекты, неизбежно присущие всем нокерским изобретениям.

Гоблины (Goblins): Раса Таллэйнов, родственных нокерам.

Голем (Golem): Химерический робот или оживленное создание.

Гридзхех (Gridzheh): Жаловаться, брюзжать, ворчать.

Гурк (Gurk): Звук избавления от кишечных газов. Также: бздеть, бить в нос, вести огонь из кормовых орудий, вести ответный огонь, вонять, выбросить провал, газовать, громогласить, дворецкий наносит ответный удар, испортить воздух, надуть в штаны, начать газовую атаку, облегчаться, пахнуть, пердеть, портить воздух, попахивать, попердывать, потрескивать, призывать вонючие ветра, провонять

окрестности, пукать, пускать ветры, пустить газы, пустить иприт, садить, стрелять по кроликам (пукание на паков), убивать нос, уронить розочку, фунять, хезать, хрипеть, шептать, щелкать, и приблизительно 350 других слов.

Гэбентсхт (Gebentsht): На редкость одаренный; большой комплимент.

Дайан (Dayan): Судья Бес Дин.

Дрэк (Dreck): В буквальном значении – "овечье дерьмо"; используется для обозначения хлама или мусора, а также в качестве серьезного оскорбления труда нокера.

Кака (Cuck): Испражнения. Также: высер, гаркрец, говешки, говнецо, говнище, говно, гуано, дерьмецо, дерьмище, закваска, заряд, засрань, изгарь, испражнения, какашка, кал, кизяк, конские яблоки, копролит, лепешка, мекоций, навоз, ночное золото, перегной, помет, пудрет, сранье, стул, творожок, удобрение, фекалии, цемент, шаврик, шайба, шлак, экскрементум, и еще около сотни слов.

Какафуэго (Cacafuego): Дословно – "испражняющийся огнем", очень неприятная или зловещая личность. Также очень мерзкие спазмы или диарея, которую получает красная шапка, если съест нокера.

Крехтц (Krechtz): Жаловаться на что-то или ныть.

Мазума (Mazuma): Деньги, Остатки; справедливое вознаграждение за тяжелую работу.

Мишегас (Mishegoss): сумасшествие, безумие. Особенно сумасшествие, возникшее в результате Бедлама.

Момзер (Momzer): Ублюдок, и в буквальном значении, и в качестве оскорбления.

Монада (Monad): Нокерская концепция элементарных частиц Гламура, похожих на кварки человеческой физики.

Наар (Naar): Болван, фигляр; уничижительный термин для паков.

Нохер (K'nocker): Напыщенная "важная персона". Термин, применяемый для выражения уважения к другому нокеру.

Ньютон (Newton): Плагиатор или похититель идей, используется для обозначения неоригинального ученого. Названо в честь Исаака Ньютона.

Онгепохкет (Ongepotchket): Небрежно сделанное, без какого-либо эстетического чувства или плана. Также используется в качестве насмешливого описания богганской работы. Любая попытка назвать творение нокера "онгепокхет" расценивается как страшное оскорбление.

Писхер (Pisher): Юный, неопытный и часто непоследовательный человек; писающий в постель. Почти нежное обращение к юным нокерам, оскорбление, когда используется в адрес богганов *(прим. Spam-bot: если такие словечки у нокеров нежные... молчу, молчу).*

Славный Нэлли (Nice Nellies): Блюститель нравов, объект проклятий нокеров (к этой категории относятся чуть ли не все остальные Китэйны).

Фарбиссен (Farbissen): Озлобленный, замкнутый, неприятный. Если уж нокер так называет кого-то, дело действительно швах.

Фарблунджет (Farblunjet): Спутанный.

Фиггерфурбингурбинбурбинмурбинмитцермурбин! (Figgerfurbingurbinburbibmurbinmitzermurbin!) Проклятие, которое даже нокеру произнести проблематично. Легенды сохранили упоминание о герцоге-Ши, голова которого расплавилась, когда он это услышал.

ФУБАР (FUBAR; Fucked Up Beyond All Recognition): Раздолбанный до неузнаваемости; грубая ошибка. Также желание использовать блуждающий огонек (электрическую или огненную химеру) в качестве источника питания нокерского химерического изобретения. См. Глюк.

Фурк (Furk): Буквально – "иметь половые сношения"; также жульничать, мошенничать.

Халтура (Schlock): Низкопробная дешевая поделка (лучшее, чем может быть работа боггана); только один шаг отделяет ее от онгепохкет.

Хиби-джиби (Heebie-jeebies): Страх, нервозность.

Слуаг.

Шмот (**Kibble**): "Имущество", накопленное нокеров в течение жизни.

Штюнк (Shtunk): Вонючка, отталкивающая личность; любая красная шапка.

Цацка (Tsatske): Химерическая безделушка, игрушка, побрякушка. Полезное сокровище подобного рода, часто – оружие.

Разрыв и Раскол

Разъединение не навредило нам так же сильно, как другим китам. Да, нам было нелегко его перенести, но мы привыкли к лишениям и страданиям. Другие Китэйны – в особенности, Ши и тролли – постоянно призывали наказать нас за то, что мы "принесли в мир Осень", не говоря уже о другой подобной чуши. Складывается впечатление, будто бы они твердо верили, что использование технологий распространяет Банальность. Все это, конечно же, было полнейшей чушью, но мы слышали подобные заявления далеко не первый раз. Как бы то ни было, в последние дни Раскола Ши приняли направленный против нас *фиггермурбинский* эдикт, который они назвали "Доктриной Радости". Ши всегда прибегают к подобным штучкам, когда у них возникает ощущение, что какой-то кит становится слишком могущественным – они попросту связывают ему руки очередным высокопарным

законом, упирая на исключительную необходимость подобного решения, продиктованного им свыше мудростью Даны, Дагды или Туата де Данаан. Не верите мне? Прямо сейчас они собираются провернуть такое же дерьмо в отношении троллей в Парламенте Грез с помощью Декларации Ассимиляции Троллей. Тем не менее, тролли поддержали Ши, когда те решили закрутить гайки в отношении нас, так что теперь пускай идут в задницу со своей солидарностью простолюдинов.

Как бы то ни было, Доктрина Радости гласила, что Гламур ослабел из-за того, что некоторые феи (и, в особенности, нокеры) отказались следовать традициям, заложенным еще в Эру Легенд. Ши хотели, чтобы мы танцевали голыми в полях, отбивая им земные поклоны, как в старые добрые времена, и творили прочее *карборбуриновое* дерьмо. Правильный перевод: нагнитесь, мальчики и девочки, дотянитесь губками до лодыжек, и медленно поднимайтесь к царственным полушариям, желательно не слишком слюнявя.

Сорри, Майкл! У нас были свои планы, и они гораздо больше зависели от человеческого прогресса (каким бы жалким он ни был в XIV веке), чем от чувства ностальгии Ши. Мы предложили Ши и троллям *отфуркнуться* по-хорошему, и, честно говоря, они восприняли это не совсем корректно. Хотя мне не слишком хочется об этом говорить, но тогда они действительно как следует взяли нас за яйца. В конце концов, если сразу два старых кита ведут себя так, будто бы сели на муравейник, одному молодому киту обычно оказывается плохо. (Впрочем, сейчас, возможно, ситуация немного изменилась...)

К счастью, Ши и тролли взялись за решение своих внутренних проблем, когда большое дерьмо в форме Раскола несколько подпортило им веселье, в силу чего мы успели вовремя уползти в свои подземелья. Но, поверьте нам, мы как следует отыгрались на них, когда Ши драпали в свои норки на Аркадии. Даже красные шапки стараются держаться от нас подальше, когда чувствуют, что мы действительно разозлились.

Междуцарствие

К сожалению, создается впечатление, что уход Ши весьма отрицательно сказался на наших фейских душах, не говоря уже о наших денежных сундуках. Возможно, они действительно были высокомерными и самовлюбленными ублюдками, но, в то же время, они были нашими лучшими покупателями! Впрочем, меньше всего мы тогда беспокоились о доходах. После того, как Ши удрали на Аркадию, Гламур стал встречаться реже, чем паки с хотя бы какими-то признаками интеллекта, и нам, простолюдинам, оставалось только объединиться по принципу один за всех, и все за...проклятье, *зафуркните* себе в задницу эту долбаную пропаганду. Я думаю, что именно тогда мы все забрались в человеческие тела с помощью Ритуала Пути

Подменыша. Прощайте, старые деньки, здравствуйте, новые реалии. Конечно же, нам этот переход дался легче, чем большинству других фей. Мы поддерживали довольно тесные отношения с людьми еще с Изначальных Времен. В любом случае, мы руководствовались прагматизмом: делай то, что должен делать для того, чтобы выжить.

Грабинбаббинское сокращение количества Гламура заставило нас изрядно приуменьшить масштабы наших проектов. Никаких больше летающих замков или големов, размером с гору, мать вашу. Большая часть наших мастеров посвятила себя обычным ремеслам, чтобы занять чем-то руки, и не потерять последние мозги. Наши изобретения весьма неплохо послужили общему делу, вдохновляя смертных изобретателей и творцов, в силу чего кое-кто из них периодически подбрасывал нам немного свежего Гламура. Легкий пинок тут, легкий толчок там, и люди постепенно начали овладевать силой пара. Я не буду брызгать слюной, как это делают сатиры, превознося нашу роль в человеческом прогрессе, но мы действительно нередко оказывались в нужном месте в нужный момент. Мы были одними из немногих фей, которые приветствовали начало "эпохи Возрождения", даже невзирая на эту долбаную философию и размышления о судьбах мира, которые сопровождали ее.

Хотя Возрождение положило конец всем старым грезам и идиотским предрассудкам, благодаря которым мы все существовали ранее, оно породило абсолютно новую *фуркнутую* парадигму науки, которую постепенно начали постигать смертные (и мы). Все остальные киты визжали и топали ножками в голубеньких сапожках, но мы ждали этого веками. Наконец-то вселенная взялась за ум под нашим чутким руководством!

Впрочем, Возрождение стало только прелюдией к тому, что последовало за ним.

Готфрид Вильгельм фон Лейбниц

Вы же не думали, что вам удастся прослушать краткий курс истории нашего народа, не услышав как минимум об одном знаменитом нокере (или Кинэйне-нокере, если быть более точно), не так ли? Тупые задницы!

Готфрид Вильгельм фон Лейбниц был ученым, теологом, математиком и философом. Он также послужил прообразом для профессора Панглосса из “Кандида”, если вы имеете хотя бы какое-то представление о вашей *мабергабстинутой* литературе. В отличие от большинства наших Кинэйнов водил дружбу с большими шишками и знал, когда стоит заткнуться. Он предложил построить Суэцкий канал в 1673, способствовал основанию Берлинской и Санкт-Петербуржской Академий Наук, а также изобрел интегральные и дифференциальные

исчисления.

Тем не менее, этот злобный ублюдок-какосос, Исаак Ньютон, присвоил себе авторство его последнего изобретения. Эти двое отправились в Королевскую Академию Наук для того, чтобы разрешить свой спор, но Ньют натянул Лейбница, предварительно наполнив Академию своими ребятами, и уничтожив научную репутацию нашего парня. Наука Ньютона была Банальной в своей основе, в силу чего она по праву занимает место в списке того, что мы ненавидим больше всего на свете. Каждый нокер, достойный своего молотка, хотя бы раз в жизни помочился на могилу Ньютона (я говорю это серьезно – в определенной степени, это нечто вроде паломничества для нас). Вы не можете оскорбить нокера больше, чем назвав его Ньютоном.

Тем не менее, во время своего финального противостояния с Ньютоном и его подпевалами в Королевской Академии, Лейбниц заявил, что пространство и время являются относительными понятиями, опередив Эйнштейна на 200 лет и разгромив все аргументы Ньютона! Да, он был одним из нас!

В любом случае, наибольшее значение для нас представляет то, что Лейбниц открыл монадологию. Он описал монады как фундаментальные строительные блоки вселенной – подобные атомам или кваркам – но, вдобавок к этому, они также обладали метафизической составляющей. Согласно Лейбницу, монады были "безоконными", что означало, что они не поддаются внешним воздействиям. Под этим он подразумевал то, что обычные люди и силы не могут повлиять на них. Хотя в наши дни монады не слишком популярны среди человеческих ученых, работа Лейбница позволила нам экспериментировать с Гламуром на фундаментальном уровне. Съешь это, тупой ублюдок Ньютон!

Промышленная революция

Мы наконец-то добились того, к чему стремились на протяжении стольких веков, в ходе человеческой промышленной революции. Пока другие киты ныли о том, как "железо и пар уничтожают девственные зеленые полянки", мы наслаждались лучшим периодом в своей истории. Это было время Чарльза Бэббиджа и первых компьютеров, электрического света и химии, первого конвейера и новых металлов, которые позволяли нам возводить "настоящие" здания без применения железа – я могу продолжать нести подобную чушь часами. Некоторые из нас стали чертовски богатыми, хотя обычно нам приходилось оставаться в тени: наша своеобразная манера общения иногда расстраивала смертных, отличавшихся обостренной викторианской чувствительностью к крепким словечкам.

Мерцинфербиннеббишемские ханжи. Но, в любом случае, это было хорошее время для нокеров.

Именно в те годы мы впервые услышали о группе магов-ученых, называвших себя Братством Эфира, которые решили дезертировать с корабля, управляемого Банальными макаками. Если я не ошибаюсь, то этих макак принято называть Скрытыми, но я подозреваю, что сами они предпочитают именовать себя Технократами. Эфирные колдуны решили вовремя слинять из этой Банальной ловушки, и мы сделали то немногое, что могли сделать, чтобы помочь им, не подвергая чрезмерной угрозе свои задницы. К сожалению, скрытность никогда не была нашей сильной стороной. Некоторые из этих ньютоновских *какососов* из числа Скрытых сумели выйти на нас. С тех пор они всячески действуют нам на нервы, и регулярно донимают нас.

Двадцатый век

В ходе этого столетия Банальность стала для нас реальной проблемой (хотя стоит отметить, что мы все равно находились в лучшем положении, чем большинство других волшебных уродцев). Мы оставались на переднем крае индустриальной революции, устраивая много шума, и зашибая кругленькие суммы, в силу чего нам казалось, что все идет просто прекрасно. Затем, мир скатился в долбаную войну, и все вокруг сразу начали искать пушку, которая была бы больше пушки соседа. То, что мы создали в ходе Первой Мировой Войны, ужаснуло наших Благих собратьев, но это не помешало Неблагим мастерам сделать на военных заказах целое состояние.

Двадцатые годы стали для нас настоящим расцветом; Депрессия лишь слегка замедлила общие темпы нашего процветания. В конце концов, для изобретателей всегда найдется работа, и наши навыки позволили нам не протянуть ноги. Спрос на наше мастерство в ходе Второй мировой войны стал прекрасным свидетельством этого. Впрочем, я не знаю, как насчет вас, но от одной мысли о том, что технологии используются исключительно с целью создания новых машин для убийства, у меня начинает свербеть в заднице. Достаточно произнести всего два слова: проект Манхэттен. Почувствуйте, как сказка стучится в ваши двери, мать вашу!

Воссоединение

Многие из нас постарались использовать свое положение в правительственных научных агентствах после Второй мировой войны. Мы всячески поддерживали развитие космической программы по обе стороны Железного Занавеса. В конце концов, если этим Банальным людишкам внезапно пришло в

голову, что на протяжении всей своей истории они стремились к звездам, то кто мы такие, чтобы говорить им "нет"?

Если вы позволите, я бы хотел сделать небольшое лирическое отступление. Если другим китам не нравится то, что мы делаем, они могут поцеловать нас в задницу – причем, можно несколько раз и понежнее. Они называют нашу науку "Банальной", но если бы не наш вклад в космическую программу, высадка на Луну так никогда бы и не произошла. Запуск “Аполлон-11” привел к наибольшему выбросу Гламура с момента Раскола. Эти ублюдки-Ши въехали в мир на гребне волны, которую мы вызвали, и если бы не мы, они могли бы и дальше сидеть в своей сказочной стране. Да как они вообще смеют утверждать, что каким-то образом приложили руку к этому? Да *фуркните* меня в задницу трижды, если…впрочем, да, я отвлекся. Самое главное, что мы знаем истину, а все остальное уже не так уж важно.

Война Соответствия

Если бы мы знали, что эти *фурбинские* Ши внезапно решат снова осчастливить нас своим присутствием, мы бы дважды подумали над развитием космической программы. Они слетелись на оставшихся на Земле Китэйнов как мухи на дерьмо. Мы все были поражены их возвращением (за исключением слуагов. И почему только они не сказали нам об этом заранее? *Миццермурбинфурбинфурбин*...). Ши начали прикидываться страдающими амнезией овечками, утверждая, что они не знают, что есть что, но, вуаля, в течение года они собрали армию, и прислали нам приглашение из разряда "Конец немного предсказуем" в комбинации с Ночью Длинных Ножей. Затем Дайфилл феерично надрал нам задницы по всей длине прибрежного фронта, пока, в конечном счете, не превратился в труп во фригольде, который назывался Гоблинским городом.

Я оставлю представителям других китов эксклюзивное право рассусоливать все тонкости войны, и отмечу только, что некоторые простолюдины до сих пор писают кипятком при одной мысли о том, что мы продавали оружие Ши. Лицемерные ублюдки! Да, подобные случаи были; в конце концов, мы деловые люди. Тем не менее, Ши явно не нуждались в нашей помощи. Меня до сих пор дергает, когда я слышу о том, что они прошли через врата "невинные как новорожденные дети". Вместе с ними вернулось несколько Аркадианских нокеров, в силу чего у них оказалось более чем достаточно химерического оружия для того, чтобы надрать нам задницы. Неужели другие простолюдины действительно думают, что все дело решили несколько мечей и ножей, которые вышли из наших кузниц?

В любом случае, мы принимали участие в войне на равных, выбирая стороны в зависимости от личных

предпочтений, как это делали все остальные Земные феи. Главную роль в происходящем все равно играли тролли, и потому мы просто пытались сделать деньги и выжить. Единственная вещь, которая меня крайне бесит, связана с тем, что тролли до сих пор пытаются повесить вину за смерть Дайфилла на нокеров Гоблинского города. Это долбанные тролли убили его. Теперь они забегали из-за того, что Дрэй и эти дегенераты из Парламента Грез дышат им в затылок. Все знают, что тролли и Ши – одного поля ягоды. Всякий раз, когда они пытаются отрицать это, у меня начинают болеть яйца от злобы.

В Старом Свете Ши попытались разделить Британские острова на несколько маленьких, уютных и традиционных королевств в ходе Войны Плюща. Тем не менее, на этот раз события развивались несколько иным образом, мы оказались лучше подготовленными, и, как результат, когда дым рассеялся, нокеры восседали на троне в двух королевствах! Лорд Давий правит Королевством Дыма, тогда как король Морвид управляет Туманными Землями в зимний период. Проклятье, наконец-то мы добились того уважения, которого заслуживали!

Что же касается Аркадианских нокеров, которые прибыли вместе с Ши, то они довольно быстро ушли в подполье после войны – я бы даже сказал, очень быстро. Они отправили всего несколько образцов своей работы в патентные офисы наших Бес Динов. Я видел некоторые из них, и, должен признать, что они значительно улучшили свое и без того выдающееся мастерство, но больше мне бы не хотелось распространяться на эту тему. Они действительно нужны нам, парни, и то, что я могу рассказать, вряд ли поспособствует их благополучию.

Настоящее время

Все остальные *бларзинфарбинские* киты до сих пор обвиняют нас в том, что мы создали Банальность. Мы уже настолько привыкли к этому, так что даже перестали реагировать на эту чушь. Сама по себе технология еще не означает Банальность – как жаль, что этот простой факт недоступен практически всем остальным нашим собратьям. Только злоупотребление технологиями приводит к проблемам. Если вы сидите на диване, и целый день с открытым ртом пялитесь в говорящую коробку, которая рассказывает вам, как устроен мир, то у вас козий сыр вместо мозгов. Тем не менее, виновато ли в этом телевидение? Мы повторяли это до посинения, но с таким же успехом мы могли дискутировать со стеной. Все остальные киты настолько твердо уверены в том, что "технологии – это Банальность", что этот культурный барьер не преодолеть без хорошей дозы динамита. Хм, кстати, это не такая уж плохая идея...

Сложно поспорить с тем, что последние несколько десятилетий хорошенько выбили из нас дерьмо, но мы переживали и худшие времена. Я предпочитаю смотреть на это следующим образом: благодаря значительному выбросу Гламура в ходе Воссоединения, мы сумели пополнить баки, и теперь готовы к действиям. Мы не тратили впустую свои ресурсы в ходе Войны Воссоединения, как это делала вся остальная братия, и потому даже в условиях приближающейся Зимы у нас есть шансы. Все эти столетия наши шахты продолжали работать, и потому у нас всегда остается место для отступления (даже учитывая наличие всех этих жутких тварей под землей). Проклятье, по сути, все, что нам нужно, это чтобы никакие засранцы нам не мешали. Каждый, кто будет совать нос в наши дела, с легкостью может расстаться с этой маленькой сопливой штучкой. Не секрет, что Расточителям также известно о том, что Зима приближается, и у некоторых из них гораздо больше шансов дотянуть до первой капели, чем у остальных. Именно поэтому, мы следили, следим и будем следить за происходящим. Главное, не спешить с выбором стороны – *фуркните* меня в задницу, если мы еще не успеем этого сделать.

Сквернословие

Ни одна дискуссия на тему нокеров не будет полной без честной и откровенной беседы на тему сквернословия, или же, если сформулировать это несколько иным образом: "Почему вы, нокеры, разговариваете так, будто бы все поголовно страдаете синдромом Туретта?" Хотите знать правду? Этого никто не знает. С таким же успехом вы можете спросить *бладнабитового* тролля, почему он такой честный. Мы представляем собой долбанные маленькие феномены, и не считаем необходимым за это извиняться. Добрая половина наших ругательств является делом привычки – можно сказать, что наша словесная диарея – это всего лишь своеобразный стиль общения. Спросите у Даны – она подтвердит, что Греза даровала нам эксклюзивное право поливать всех остальных феечек отборным дерьмом.

Возможно, мы сквернословим потому, что это единственный способ спасти наши головы от ядерного взрыва, когда мы пытаемся разобраться со всем этим дерьмом, связанным с нашей жизнью и ремеслом. Вы ведь не забыли, что мы являемся порождениями творческих сил и разочарования? В силу всего этого, мне только остается признать данный аспект нашей природы. В половине случаев мы, в действительности, не думаем и половины того, что мы говорим. Что же касается другой половины, то мы не говорим половину того, что мы думаем. В остальных случаях многое из того, что мы говорим, является, на самом деле, комплиментом. Если бы все остальные гребаные Китэйны сумели усвоить это, у нас,

возможно, было бы гораздо больше друзей. Тем не менее, несколько тысячелетий ссор и социальных предрассудков довольно сложно преодолеть, не правда ли? Впрочем, пускай все это идет в задницу. Мы сквернословим потому, что это часть нас – такая же, как локоть и еще пара важных штучек, которыми вы так гордитесь. Примите нас такими как есть, или отправляйтесь к черту.

Фиггерфурбингурбинбурбинмурбинмитцермурбин!

Нокеры способны достаточно ясно выражать свои мысли с помощью современных ругательств, и это хорошо известно другим Китэйнам. Тем не менее, иногда их раздражение оказывается настолько сильным, что им попросту не хватает слов во всех известных языках для того, чтобы излить свое недовольство и желчь. В таких случаях, нокеры переходят на то, что кажется абсолютной бессмыслицей представителям других китов и смертным, но, в действительности, представляет собой сложный язык, который возник исключительно для того, чтобы позволить нокерам в полной мере выразить свою злобу. Даже сами нокеры не понимают этот язык как таковой, но интонации и сочетания его звуков позволяют им интуитивно понять, что именно вызвало гнев их сородичей, даже если изрыгаемые ими проклятья не могут быть переведены на английский или даже самый гортанный из современных языков. Примеры этого бессмысленного языка, состоящего из одних только ругательств, периодически встречаются в тексте книги; в конце концов, почему произведение, посвященное нокерам, должно оставлять без внимания один из самых необычных аспектов их природы?

Как ни странно, но у этого нокерского языка есть свои ограничения, так как даже эта лингвистическая бессмыслица не всегда способна выразить всю глубину эмоций, зарождающихся в душе представителей данного кита. К счастью, немногие нокеры доходят до такой степени раздражения, что выходят за рамки этого странного языка; регулярные вспышки гнева позволяют им выпустить пар, избежав достижения точки кипения.

Тем не менее, одно из этих ужасающих проклятий все же оказалось произнесено в какой-то из моментов нокерской истории, превратившись в настоящее слово силы. Это слово, представляющее собой не столько одиночное ругательство, сколько серию зубодробительных оскорблений, выскочило из легендарного Камня Василиска, когда тот разбился на части, после чего проникло в подсознание каждого нокера, подобно трехдюймовому гвоздю, забитому в голову. В здравом уме ни один нокер не может произнести его: это слово невозможно запомнить (это относится как к нокерам, так и к тем, кто

слышит его), и его невозможно сформулировать. Вместо этого, оно периодически вырывается, когда-нокер-оказывается-в-особенно-паршивой-ситуации (как-к-примеру-тогда-когда-изобретение-над-которым-он-работал-много-лет-внезапно-разлетается-на-части, или же красная шапка решает пообедать им, невзирая на отвратительный вкус).

С точки зрения игромеханики, только Рассказчик может решить, когда нокер способен произнести это выражение. Для этого, игрок должен потратить пункт Гламура. Каждый не-нокер, который слышит это выражение, получает определенное количество пунктов химерического урона, равное текущему значению Гламура нокера (до того, как он потратит вышеупомянутый пункт). Доспех не защищает от этого урона, и его невозможно поглотить.

Своеобразным побочным эффектом обращения к этому прародителю всех проклятий является то, что каждый, кто слышит его, в течение нескольких последующих часов ругается как заправский нокер. Никакие усилия, помимо затраты пункта Воли, не способны заставить жертву удержаться от ругательств, если, конечно же, ее насильно не заставляют замолчать.

В случае с нокерами основным недостатком данного проклятья является то, что оно превращает все находящиеся поблизости ФУБАРы в Глюки (более подробно они описаны в Главе Пятой).

Глава Вторая: Валы, Шестеренки и Смазка (Общество)

Ma's out. Pa's out. Let's talk rude! Pee! Po! Belly!
Bum! Drawers!
Dance in the garden in the nude! Pee! Po! Belly!
Bum! Drawers!
Let's write rude words all down the street:
Stick out our tongues at the people we meet.
Let's have an intellectual treat! Pee! Po! Belly! Bum!
Drawers!
— Flanders and Swann, "P**! P*! B****! B**! D******!"

Общество нокеров

Нокеры являются загадкой для всех остальных Китэйнов, так как они усиленно сопротивляются любым попыткам понять их. Их дурные манеры делают какие-либо попытки получше присмотреться к ним исключительно неприятными, вызывая странные аналогии с тыканием палкой в кусок коровьего дерьма жарким летом, что безусловно является крайне познавательным, но от этого не менее неприятным. Один почтенный пак как-то раз заметил, что под ядовитостью и желчностью нокеров скрывается гораздо более благостная и нежная смесь яда с желчью, которая только и ждет удобного момента, чтобы выплеснуться вам на ботинки.

Мировосприятие нокеров является уникальным для Китэйнов. Наполовину порожденные незамутненной радостью творения, а наполовину – темными глубинами разочарования, нокеры привыкли вести достаточно маниакальное существование. Они вынуждены отчаянно бороться одновременно с силами абсолютной творческой импульсивности и полной неспособностью сделать что-либо так, "как нужно". В силу этого, неудивительно, что все они немного безумны.

Дворы

Нокеры ценят свою автономию превыше всего, и ни в коем случае не собираются поступаться ею. В силу этого, их положение при двух Дворах (в данном случае, под Дворами подразумеваются политические структуры) можно охарактеризовать как состояние искусственного нейтралитета. Нокер может быть Благим или Неблагим, но требования Двора

в любом случае будут играть второстепенную роль по сравнению с вопросами общей безопасности его кита. Тем не менее, это не означает того, что нокеры всегда единогласны в своих решениях. Посторонние наблюдатели на протяжении многих лет сообщали о яростных стычках между отдельными нокерами. Эти противостояния лишь изредка касаются идеологических позиций, и гораздо чаще напоминают напряженные (и временами безжалостные) сражения за право интеллектуальной собственности и общее направление технологического прогресса.

В основной своей массе, нокеры являются Неблагим китом. Численность Неблагих представителей этого кита превосходит численность Благих в соотношении три к двум. В силу этого, сложно отрицать то, что нокеры хранят верность различным Дворам, но когда дело начинает пахнуть жареным, они стремительно вспоминают о том, что прежде всего являются нокерами, и только потом – Благими или Неблагими.

Благой Кодекс

Подобно всем Благим Китэйнам, нокеры этого Двора почитают Благой Кодекс, хотя их едкие комментарии и трактовки нередко заставляют других фей усомниться в их приверженности его принципам.

Лучше смерть, чем бесчестье

Благие нокеры верят в необходимость поступать честно, хотя большинство их поступков напоминает весьма субъективную трактовку данного принципа, которая весьма отличается от официальной интерпретации Кодекса. В действительности, это лишь отчасти так. Благие нокеры исключительно честны во всем, что касается их ремесла. В конце концов, любая попытка солгать или преувеличить возможности изобретения (хотя не стоит путать это с рекламными гиперболами) является основанием для отзыва лицензии Бес Дином, высочайшим органом управления нокеров.

Во всех остальных вопросах нокеры руководствуются достаточно своеобразными стандартами: они готовы пойти на все, если это будет необходимо для того, чтобы сохранить их свободу и помочь им завершить разрабатываемые проекты. Кроме того, использование военных технологий предоставляет Благим нокерам дополнительные возможности в противостояниях, которые представляют для них особую важность. В конце концов, даже Благие нокеры не отказываются от грязных приемов в драке.

Любовь побеждает все

Романтики из числа других китов часто рассказывают о том, насколько, в действительности, грубые нокеры чувствительны и сентиментальны в глубине души. Они утверждают, что все, что им нужно, это всего лишь возможность избавиться от своих комплексов. Хотя любой нокер, достойный своего молота, встретит подобные утверждения холодным презрением, в них, в действительности, присутствует некоторая истина. Влюбленный нокер нередко сталкивается с тем, что его жизненный цинизм и склонность к пошлости значительно уменьшаются. Тем не менее, подобные чудеса редко продолжаются долго. В силу этого, Китэйны, стремящиеся утихомирить язык нокера с помощью любви, могут с таким же успехом заняться переноской воды в решете.

Красота – это жизнь

Каким бы неприятным ни было поведение нокеров, никто не сомневается в том, что они ценят красоту в ее наичистейших и наидостойнейших проявлениях. Немногие, впрочем, способны признать значение природного контраста между гротескными нокерами и непревзойденной красотой их ремесла. Это очевидное противоречие также присутствует в случае с Неблагими нокерами, хотя их творения нередко отличаются более зловещей направленностью.

Всегда отдавай долги

Нокеры редко наслаждаются непрошенными или бескорыстными дарами со стороны других китов, что, в первую очередь, связано с их замкнутостью и отвратительными манерами. Если Благой нокер сталкивается с чем-то подобным, он трижды проверяет это, стремясь убедиться в истинности побуждений дарителя (и, в первую очередь, в том, что его поступки не вызваны жаждой наживы). Убедившись в бескорыстности дара, нокер сделает все, чтобы отплатить за совершенное добро в двукратной мере, делая это без лишнего шума и привлечения внимания. Складывается впечатление, что нокеры обладают своей собственной математической системой, связанной с их практикой Гематрии, которая позволяет им высчитать точный размер ответного дара.

Неблагие нокеры также следуют данному принципу, и нокеры обоих Дворов используют данную методику для высчитывания причиненных им несчастий и неудобств. Вдобавок к этому, они стараются держать эту традицию в секрете, боясь того, что представители других китов сумеют использовать ее в собственных целях, получив незаслуженное преимущество.

Неблагой Кодекс

Будучи более многочисленными, чем их Благие сородичи, Неблагие нокеры нередко оказываются настолько кровожадными и беспощадными, что рассказы об их деяниях заставляют содрогнуться даже красных шапок. В то же время, Неблагие нокеры способны воплощать в себе самые высокие и достойные стремления этого Двора, связанные со свободой, страстью и прогрессом.

Изменения – это благо

Будучи основой прогресса, эта идея нередко выступает главным девизом нокеров обоих Дворов. Нокер, которого удовлетворяет положение вещей, не является нокером, хотя немногие из них утруждают себя призывами к политическим или социальным изменениям. Считается, что нокеры регулярно скандалят из-за собственной мерзкой природы или же исключительно ради любви к искусству; они постоянно на что-то жалуются, и представители других китов нередко не придают абсолютно никакого значения предмету их жалоб.

Гламур свободен

Гламур является источником, из которого все нокеры черпают свои творческие силы. Благие нокеры считают, что Гламур следует беречь и распределять в достаточно ограниченных количествах, тогда как Неблагие твердо верят в то, что он должен быть доступен всем и каждому, что, в свою очередь, регулярно приводит к яростным спорам и цветастым взаимным оскорблениям (следует отметить, что степень их изощренности превышает даже обычную нокерскую норму). На самом деле, если есть что-то, что может по-настоящему взбесить Благого нокера, то это вид Неблагого подменыша, "растрачивающего" бесценный Гламур посредством Опустошения. Неблагие нокеры считают, что их собратья чересчур осторожничают в этом вопросе. Согласно убеждениям Неблагих мастеров, Зима далеко не обязательно должна представлять собой период гнетущей Банальности. Некоторые из них считают, что с ее наступлением смертные и подменыши наконец-то сумеют высвободить свои страсти из существующих оков, после чего реки Гламура потекут в химерические творения нокеров, положив конец периоду позорной энергетической зависимости.

Честь – это ложь

Все нокеры гордятся своими творениями, но, в силу того, что каждое из них – вне зависимости от труда, приложенного

нокерами – обладает каким-либо неисправимым недостатком, им как-то приходится справляться с реакцией недовольных покупателей и клиентов. Благие ремесленники обычно реагируют на это сдержанным потоком неприличных выражений и заменой первоначального продукта (стоит отметить, что хотя замена может быть лишена недостатка, присущего оригиналу, это не отменяет того факта, что у нее будет свой собственный недостаток).

Неблагие нокеры, которым прекрасно известно об их извечном недостатке, связанном с некоторыми сверхъестественными аспектами их существования, решают эту проблему с помощью составления рабочих договоров, формулировке которых могли бы позавидовать мировые правительства, и настоятельных требований, чтобы клиенты подписывали их перед любыми крупными сделками или попытками нанять внештатных работников. Если недовольный покупатель сумеет найти какую-либо лазейку среди тысячи и одного пункта, присутствующих в каждом нокерском контракте, даже самый Неблагой нокер согласится обеспечить ему достойную компенсацию, что в основном будет вызвано уважением к внимательности и хитроумности клиента (хотя известны случаи, когда Неблагие нокеры проклинали проекты в наказание за предполагаемое неуважение со стороны клиента).

Страсть выше долга

Долг является страстью для склонных к трудоголизму нокеров.

Внешний вид

Он был уродливым человеком с уродливым лицом.
Один из неудачников человеческого рода.
Даже Богу было неприятно смотреть на него.
И на его похоронах все его друзья
стояли возле гроба с печальными лицами.
Но, в действительности, они думали
о сэндвичах с сыром и ветчиной,
которые ждали их в соседней комнате.
И каждый из них привык быть рядом с ним. И я знаю, почему.
Они говорили: "Какими же были счастливчиками, что знали его".
-Лори Андерсон, "Ангел земного притяжения"

Большинство нокеров отличается удивительной чистоплотностью, столь радикально диссонирующей с их манерой общения. Они допускают практически любой уровень беспорядка в своих мастерских или шахтах, но предпочитают образ настоящих модников на людях. Принцип "чем больше – тем лучше" является основой представлений большинства нокеров о моде. В силу этого, их Вуали украшены самыми разнообразными и оригинальными застежками, петельками, кружевами, шнурками и другими разновидностями украшений, известными современным дизайнерам. Большая часть гардероба нокеров отличается приверженностью четким линиям и геометрическим, а то и едва ли не скульптурным формам. Нокерская мода позаимствовала немало элементов из различных исторических эпох, комбинируя изящество Вуалей благородных Ши с декадансом французских придворных нарядов 17 века, и причудливостью одежды стиляг и приверженцев Новой Волны.

Те, кто признают достоинства механических творений нокеров, также отмечают, что нокеры довольно неплохо обращаются со швейными машинами, хотя, как достаточно невежливо отметил однажды один сатир, многие из них выглядят так, будто бы они натянули свое нижнее белье поверх обычной одежды. Впрочем, самих нокеров не смущает их своеобразный стиль, и они нередко утверждают, что их наряды лишь еще раз подчеркивают их превосходство над окружающими. Даже в своем человеческом обличье, большинство нокеров одевается весьма эксцентрично.

В физическом плане нокеры обычно отличаются скрюченными и несколько гротескными фигурами. Большая часть представителей этого кита выделяется очень бледными или же налитыми кровью и необычайно румяными лицами. В своих истинных обличьях, нокеры выглядят так, будто бы на их лица было наложено непропорционально большое количество театрального грима. У них слегка заостренные уши и необычные оттенки волос, варьирующиеся от угольно-черного цвета до прозрачной белизны. Их кожа также отличается болезненной бледностью; те, кто внимательно присматриваются к ней, нередко замечают оранжевое мерцание у нокеров под кожей, напоминающее о мерцающих углях или каплях расплавленного железа.

Отношение к другим китам

У нокеров хватает оскорбительных прозвищ для представителей многих других китов, которые, в свою очередь, вынуждены ограничиваться достаточно узким набором ответных эпитетов. Примеры нокерского сленга, использующегося по отношению к другим феям, перечислены в скобках в начале каждого из следующих подразделов.

Многие подменыши удивляются потокам желчи, которые нокеры изливают на других фей. Богганы в особенности поражаются неприязни, которую демонстрируют в их отношении нокеры, и многие из них считают, что абсолютно не заслуживают той враждебности, которую нокеры испытывают к ним. Впрочем, как и обычно, в подобных случаях, лучше предоставить слово самим нокерам.

Богганы (Писхеры, Крысы, Простофили)

Эти маленькие ссыкунцы являются единственным китом, представители которого ниже нас, в силу чего мы можем делать с ними то, что все остальные феи делали с нами на протяжении всех этих лет. Кроме того, эти долбаные крошки полностью заслужили свою порцию дерьма за то, что попытались влезть в наш ряд со своим второсортным барахлом, являющимся жалкой пародией на наши удивительные творения. Эти злобные маленькие жабы пытаются подорвать наш бизнес, выбрасывая на рынок свои дерьмовые вещички по бросовым ценам. Подозреваю, что их сложно винить в желании подзаработать, но там, где речь идет о качестве, подобное отношение является недопустимым. Маленькие твари понимают это; именно потому они проводят все свое время при дворе, стараясь всячески очернить наших великих мастеров.

Богганы также предоставляют помощь и другие сексуальные услуги своим ублюдочным маленьким родственничкам-боггартам, которые вечно пытались спереть наши технологии, даже несмотря на то, что их крошечный умишко и близко не способен понять их. Но как только мы позволяем себе слететь с катушек и слегка выпустить пар, все сразу же бросаются на защиту этих маленьких бурундучков. Ах, но ведь богганы такие беззащитные! Зачем вы обижаете их, злые, гадкие нокеры? И каждый раз эти маленькие пачкуны смотрят на нас из-за спины герцогини как заносчивые младшие братья на своих старших и умственно неполноценных родственников! Я ненавижу это!

И, да, их *цацки* производят впечатление, если, конечно же, в вашем понимании поющий гриб, превращающийся в поющий банан, является верхом мастерства. Удивительно, насколько сильно это восхищает некоторых Гламурных идиотов; в результате этого, маленькие крысы уже начали подбивать клинья под нашу индустрию игрушек.

Эшу (Побродяжки, Тунеядцы)

Вы можете называть их загадочными скитальцами тысячи земель, аристократами дорог или любым другим именем, которое апеллирует к вашему чувству прекрасного. На самом

деле, это скопище гедонистичных гуляк и жиголо, которые в жизни не слышали слово "ответственность".

В принципе, некоторым из них действительно удается узнать в своих путешествиях что-то полезное, и, вдобавок к этому, они демонстрируют отдаленные признаки хороших манер. К сожалению, за все время своего существования эшу так и не сподобились сделать ничего полезного, и потому мы никогда особенно не интересовались ими. Вряд ли кто-либо из уважающих себя нокеров захочет потратить свое время даже на то, чтобы перепихнуться с кем-то из них. Впрочем, некоторые эшу действительно хранят зловещие древние тайны. В результате этого, мы предпочитаем не мочиться им в кашу, а они, в свою очередь, не надоедают нам. Многим другим феям стоило бы поучиться этому.

Паки (Бадхены, Наары)

Уровень социализации этих гребаных плюшевых мишек может сравниться только с уровнем их надоедливости. Каждый *мутерфергский* засранец-пак считает, что главным делом всей его жизни является "вытащить нас из наших раковин". То, что они считают потрясающе смешным, в действительности является признаком отвратительного вкуса. В то же время, они почему-то неспособны оценить действительно смешные шутки, когда, к примеру, подскользнувшийся на банановой кожуре пак приземляется лицом на металлические обрезки, выкалывающие ему глаза. Вот это действительно смешно!

Красные шапки (Штюнки)

Вы хотите знать, что я думаю о красных шапках? Слушайте сюда. (Громкое пуканье). Это единственный кит, который готов поспорить с нами за звание самых презираемых Китэйнов. Мы можем быть несколько асоциальны, но эти дерьмоеды являются самыми настоящими социопатами. Да, мы хорошо знакомы с этими ходячими машинами для переработки отходов – в конце концов, мы происходим практически из одного ареала обитания, не говоря уже о том, что мы являемся главными их поставщиками оружия. Складывается впечатление, что они ведут какую-то *фарпотшкетнутую* священную войну с Ши, связанную с их давнишней враждой. В любом случае, это весьма неплохо для нашего бизнеса. Если *штюнкам* захочется приобрести несколько ржавых металлических коготков, чтобы запустить их в аристократов, я буду только рад продать им эти штучки.

Единственная проблема заключается в том, что когда вы продаете им оружие, вам неизбежно придется выслушать заунывную телегу на тему того, как они некогда были "владыками страны Фимбулвинтер" и прочее подобное

дерьмище. Проклятье, они рассказывают тем, кто продает им оружие, вещи, которые не рассказывают своим женам, любовницам, и даже барменам. Они даже временами начинают вещать о своих "больших планах", связанных с другими китами: если вкратце, то в конечном счете все мы должны оказаться на одном большом блюде с хорошим гарниром из поджаренной картошечки. Тем не менее, мы – их друзья (или, по крайней мере, так они говорят). Готов поспорить, что они собираются оставить нескольких из нас на развод, чтобы кто-то делал им оружие.

К счастью, они предпочитают жрать слуагов, вместо того, чтобы попытаться запустить зубки в наши мерзкие задницы. Тем не менее, это не значит, что вам стоит злоупотреблять фразой "Укуси меня, *бластерфурбинская* красная шапка!" Некоторые из них сначала проглотят вас, а только потом будут думать о неизбежном *какафуэго*. Если вы ожидаете встречи с красной шапкой, постарайтесь убедиться в том, что вы хорошо вооружены.

Еще два момента: Во-первых, они утверждают, что некогда правили страной Фимбулвинтера. Мать вашу, я не представляю, как они могли править чем-либо, если у большинства красных шапок с трудом хватает мозгов на то, чтобы надуть автомобильную шину. Возникает вопрос, на кого они работали (и работают)? Во-вторых, пускай только попробуют использовать наше оружие против нас. Готов поспорить, что их ждет несколько неприятных сюрпризов...

Сатиры (Извращенцы, Шлюшки)

Да, это еще одна дерьмовая шуточка, которую сыграла с нами Греза – парни с козлиными ногами. Спасибо тебе, Дана. В действительности, некоторые из них не так уж плохи, когда дело доходит до таких вещей как поэзия и философия, так что они на порядок полезнее паков, если, конечно же, это что-то значит. (Мы любим поэзию, даже несмотря на то, что никогда не умели писать эти дерьмовые стишки, если, конечно же, не считать грязных лимериков).

Если вы собираетесь перепихнуться с кем-нибудь, у кого нет бороды и любимого молоточка, я бы посоветовал вам обратить внимание на сатиров. Они трахают практически все, что движется, и не отворачиваются от нас сразу же после того, как мы показываем им наши гнилые зубы. На самом деле, я слышал, что некоторые ублюдки поговаривают, что по мнению сатиров нам лучше дать то, что нам нужно, чтобы мы только заткнулись. Тем не менее, сатиры являются одними из наших лучших покупателей, и они всегда выкладывают кругленькие суммы за нашу серию запатентованных секс-игрушек “Неблагие Ночи”. Виииииииирррр!

Ши

А ну, быстро угадайте, какая штука такая же гладкая, как Ши, и плачет белыми слезками? Да, да, это бородатая шутка, я знаю. Эти изящные ублюдки бросили нас во время Раскола, и теперь ожидают, что мы встанем на колени и будем отбивать земные поклоны на радостях от их возвращения? *Фуркните* меня дважды! Тем не менее, стоит отдать им должное: их возвращение совпало с наибольшим подъемом в нашем бизнесе со времен того же Раскола. Эти вонючки наперебой бросились приобретать новое оружие, и, глядя на них, тролли тоже взялись за перевооружение; проклятье, в наше время даже *писхеры* ринулись покупать мечи.

В любом случае, Ши являются нашими лучшими клиентами. Дело здесь не в количестве, право слово, а в том, что они всегда хотят получить самое лучшее. Как бы неприятно мне ни было признавать это, но они гораздо лучше разбираются в качестве стали, чем большинство других фейских засранцев, так что будьте осторожнее, пытаясь надуть их.

С точки зрения Грезы Ши представляют собой уникальный феномен. К примеру, знаете ли вы, что они живут в ином временном потоке, чем все остальные феи? Ши говорят, что "на них произвело впечатление, сколькому мы научились" с того момента, как они покинули нас во время Раскола. Они ведут себя так, будто бы специально вытолкнули нас, младших, из гнезда, чтобы мы научились летать! Да не пошли бы они в задницу со всем этим дерьмом! Они до сих пор сердятся на нас за те тумаки, которыми мы наградили их во время отступления на Аркадию, но они слишком скользкие для того, чтобы как-либо показать это.

Слуаги (Хиби-джиби)

Хиби-джиби. Название говорит само за себя, не так ли? Впрочем, если вы считаете, что играть в салочки с местными призраками – это идеальное времяпровождение, то вам и карты в руки. Не хочу, чтобы вы поняли меня неправильно – я действительно уважаю этих ребят, но только потому, что однажды они напугали меня так, что я навалил полные штаны. Кроме того, они стоически переносят все, что мы говорим им. Время от времени мы выстреливаем в них лучшими своими словечками, а они просто улыбаются в ответ, как если бы им было известно что-то, чего не знаем мы, в чем лично я ни чуточки не сомневаюсь. Срань Господняя, как я ненавижу это.

Некоторые говорят, что у слуагов больше туннелей, чем у нас, но мы практически никогда не натыкались на них под землей. Я готов заплатить месячную норму Остатков, чтобы узнать, где они прячут свои проходы, если, конечно же, они у них есть. Эти *фуркеры* являются шпионами, но я не думаю, что

они как-либо угрожают нашей безопасности. Тем не менее, в случае с этими скользкими тварями никогда нельзя быть полностью в чем-либо уверенным. В любом случае, у слуагов хватает классных Сокровищ, и некоторые из них даже разрешают нам потрогать их нашими жадными ручонками.

Тролли (Булбеники, Железноголовые, Голмеры)

Хотите сконструировать идеальный экзоскелет, не уступающий по функциональности боевому танку? Вряд ли вам придет в голову идея лучше, чем создать его на основе тролля. К сожалению, большая их часть старается избегать наших более оригинальных приспособлений (хотя на прошлой неделе мне все же удалось продать весьма изощренный потайной клинок одному огру). Согласно самому распространенному предположению, наши лучшие работы оскорбляют их мускулистое чувство чести. "Мы – сильные! Зачем нам нужны гоблинские хитрости?" *Биггерфигермурбинс*...

Если некоторые из древних легенд верны, мы можем быть отдаленными родственниками этих дегенератов, хотя меня начинает тошнить от одной мысли об этом. Мы всегда поддерживали негласное соглашение, согласно которому они вроде как приглядывают за нами, в обмен на наши услуги. Ключевое слово здесь "вроде как". Проблема заключается в том, что тролли фанатично верны своему слову, но, в то же время, могут сломать любого из нас как спичку одним движением пальцев. В силу этого, вы никогда не знаете, когда наша "дружеская" беседа с одним из них закончится ударом в лицо. Самая лучшая гарантия, на которую мы можем рассчитывать со стороны тролля, это не "я буду защищать тебя", а "я не буду ломать тебе ноги".

Не стоит забывать о том, что если вы слишком сильно достанете железноголовых, они могут взорваться. Когда это происходит, у вас остается два варианта: бежать так, будто бы за вами гонятся все силы Ада, или же сжаться в комочек и повторять великие гоблинские слова силы: "Пожалуйста, не бейте меня, я всего лишь слабая, ничтожная, жалкая, слизистая лягушка, смердящий нокер, недостойный даже лизать ваши сапоги, о великий мистер тролль, пожалуйста, господин!" В большинстве случаев они испытывают такое отвращение, что оставляют вас барахтаться в лучах их презрения и брезгливой жалости. Впрочем, *фуркните* меня в задницу, если это не лучше сломанной шеи.

Галлэйны и другие

Гоблины

По сравнению с этими маленькими психопатами даже мы выглядим весьма степенными и уравновешенными джентльменами, и, в последнее время, эти ублюдки попросту кишат повсюду. Они вмешиваются в нашу работу и любят устраивать шутки с механизмами реального мира, причем делают это так, как нам бы никогда и в голову не пришло. От этих засранцев гораздо больше вреда, чем пользы, и они отличаются премерзкой привычкой срывать самые сложные эксперименты, над которыми мы работаем. Ах, да, я совсем забыл сказать, что все блага социализации даже не коснулись их.

Тем не менее, они остаются нашими родственниками – готов поспорить, что это должно что-то значить. Они прекрасно справляются с грязной работенкой для Бес Дина, и просто незаменимы, когда речь идет о том, чтобы научить уму-разуму этих жирнозадых маленьких воришек-боггартов, которые так и норовят спереть наши технологии. Если к вам в гости заявился гоблин, представьте его собравшимся как вашего кузена-дурачка, приехавшего из деревни, и молитесь, чтобы он не устроил какую-то умопомрачительную хрень, пока гости не разойдутся. Кроме того, когда дело доходит до масштабных разрушений и массовых убийств, они демонстрируют достаточно оригинальный способ мышления, которому не грех поучиться. В конце концов, разве не для этого существуют родственники?

Блуждающие Огни
(aka Игнис Фатус, ФУБАРы, Фубары)

Если слепить из всех остальных Китэйнов какую-то хрень и увеличить уровень IQ того, что получится, в два раза, то, возможно, вы получите нечто, сравнимое по своей ценности с одной десятой обычного блуждающего огонька. ФУБАРы, которых Ши называют Игнис Фатус, являются лучшей штукой по эту сторону шкалы Гламурометра (я еще расскажу вам об этих приборах чуть позже). Мой маленький нокер поднимается с коленей, когда я думаю о ФУБАРах. Это целые энергетические поля, состоящие из чистого Гламура, которые отличаются гораздо большей гибкостью, чем любой обычный источник энергии. Проклятье, они даже могут нарушать *мурбинфурбинские* законы физики! Просто представьте себе – у обычного магнита всегда есть два полюса: один отрицательный, а другой – положительный. У ФУБАРа может быть всего один полюс: отрицательный или положительный. Вы даже не представляете, насколько это иногда оказывается полезно. Не говоря уже о нижних ФУБАРах, странных ФУБАРах и Вирд ФУБАРах. Прошу прощения, это была шутка, которую вы вряд ли поймете, потому, что ее придумали физики! Хех. Хмхм.

Впрочем, я отвлекся. У ФУБАРов есть составляющая Вирда, связывающая их с реальным миром. Именно поэтому люди периодически видят их, хотя ученые предпочитают объяснять появление блуждающих огоньков спонтанным возгоранием метана (ах, наши маленькие огненные пердунчики!).

Мы используем блуждающие огоньки для того, чтобы получать энергию для наших исследований; некоторые из наших яйцеголовых проводили с ними такие энергетические эксперименты, что Скрытые обделались бы при одной мысли о чем-то подобном. К сожалению, из-за того, что речь здесь идет об энергиях Грезы, мы не можем опубликовать результаты наших исследований в толстых научных журналах. Дерьмо.

В любом случае, будьте осторожнее с вашими ФУБАРами. Если они станут Глюками, вам придется надолго распрощаться с вашей экспериментальной работой.

Големы

Для того, чтобы сделать голема (главное, не перепутайте его с одноименной расой Неодушевленных, идиоты) вам понадобится особый шлем, который позволит вам передавать ваши мыслеволны. Раввин Лев каким-то образом ухитрился построить голема в Средневековье без такого шлема, но, честно говоря, я не уверен, что он был нокером.

Как бы то ни было, вы успешно изготовили голема. Что теперь? Ситуация с големами чем-то напоминает ситуацию с детьми. Если вы сделали нечто подобное, не стоит забывать об ответственности. Големы – во всяком случае, разумные големы – не являются механическими телохранителями, рабами или игрушками. Другие феи вылили на нас изрядно дерьма за все эти тысячи лет, и потому мы не собираемся с упоением лить дерьмо на наших детей. (Складывается впечатление, что другие киты любят наших големов больше, чем нас, гребаные *фамербамберы*!).

Големы вполне могут быть очень хорошими защитниками, но только если вы подготовите их соответствующим образом, и предоставите им возможность морального выбора относительно того, хочет ли он работать на вас или нет. Если вы будете хорошо относиться к вашему голему, он вполне может оказаться вернее целого стада троллей. Тем не менее, если после завершения периода своего воспитания и Благословения (которое происходит через год после его создания в соответствии с законом Бес Дина) он захочет уйти, вам придется отпустить его. Ничто не бесит уважающих себя нокеров (вне зависимости от того, Благие они или Неблагие) так, как другой нокер, который наплевательски относится к своим обязательствам. Если вы создаете жизнь, вы должны заботиться от ней и уважать ее. Впрочем, если вы захотите

создать армию гигантских неразумных механических пауков-воинов, чтобы те сожрали местных рыбаков, двери моего дома всегда будут открыты для вас.

Расточители

Расточители представляют собой утраченные народы подменышей, которые забыли о том, что в их жилах течет кровь фей. Расточителей нередко называют Блудными, по аналогии со знаменитым отрывком из Библии, повествующем о блудном сыне. Чаще всего слово "блудный" используют в качестве синонима слова "утраченный". Тем не менее, первоначально это слово означало "бесполезный", что в действительности выглядит гораздо более близким к истине.

Вампиры

Какого *фурка* вы спрашиваете меня о вампирах? Неужели у меня нездоровая бледная кожа и остренькие зубки, как у сумасшедшей белочки? Честно говоря, нам известно о них очень мало, но мы бы не отказались знать еще меньше. Создается впечатление, что это отсталые, тупые и анахроничные твари, которым ничуть не интересны технологии. Если это так, то какого черта мы должны интересоваться ими? Единственными, о ком нам известно хотя бы что-то, являются Носферату, да и то только потому, что мы регулярно натыкаемся на них во время прокладывания туннелей. К счастью, нам удалось прийти к соглашению: они не мешают нам, а мы не мешаем им.

Представители других китов почему-то очень интересуются вампирами. Лично я не верю во всю эту хрень из разряда "Каин был красной шапкой", но и теория Ши относительно связи между Лилит и Туата де Данаан кажется мне достаточно шаткой. Давайте придем к компромиссу: все эти теории – это просто горячечный бред.

В любом случае, вам нужно знать о вампирах следующее: это злобные, старые и жестокие ублюдки, из которых Банальность прет с такой же силой, как дерьмо из красной шапки. Держитесь от них подальше. К счастью, вкус нашей вонючей крови нравится им не больше, чем красным шапкам.

Оборотни

Уууууууууууууу! Эти ходячие каминные коврики могут быть отдаленными родственниками паков, что уже само по себе является достаточной причиной для того, чтобы поставить на массовое производство серебряные пули. В любом случае, нас интересует только три Племени оборотней. Первое из них

представлено старыми хвостатыми уродами, которые называют себя Фианна. Чаще всего они тусят с другими фейками, и даже не здороваются с нами, потому что все остальные подменыши сказали им, что мы – какашки. Прекрасно. С первыми разобрались.

Следующее Племя, которое стоит упомянуть, – это психопаты, называющие себя Танцорами Черной Спирали. В последнее время они крутятся возле ребят из Теневого Двора. Как бы то ни было, они явно действуют не в наших интересах, чтобы они вам ни плели. Не доверяйте им. Тема закрыта.

Представители последнего Племени называют себя Ходящими-по-Стеклу, и они до неприличия похожи на нас. Такие же слабаки и засранцы. Когда они чувствуют, что по их шкурке пробегает дрожь, они сначала думают о статическом электричестве, а потом уже о воле древних богов. В результате этого, несколько встреч с ними показались нам довольно многообещающими, и они даже позволили кое-кому из нас посещать их собрания. Единственная проблема – они не так хорошо знакомы с нашими…особенностями…как наши Гламурные братики и сестрички, и потому пушистики могут неправильно истолковать некоторые ситуации. Если вас пригласят на одну из их встреч, возьмите с собой Камень Василиска и не забудьте прихватить пару удобных спортивных кроссовок, если вы вовремя не успеете дотянуться до него.

Волшебники

Насколько мне известно, у каждого из этих ребят в той или иной степени не в порядке с головой. Достаточно посмотреть на наших лучших магических друзей, принадлежащих к Братству Эфира. Эти техноколдунцы – настоящие укурки, но в их случае это комплимент, не говоря уже об их научных журналах, от которых просто крышу сносит! Они верят, что феи – родом из Атлантиды, или что Аркадия находится на Луне, а то и является отдельной планетой, расположенной где-то между Нептуном и Плутоном. Просто не забывайте об этих "культурных особенностях", дети мои! Эферетики пребывают во власти абсолютно безвредных заблуждений, и не стоит их развеивать.

Их технологии во многом напоминают наши собственные – внешне, по крайней мере. У них есть классный спутник, который они называют станцией "Виктория" – и я должен сказать, что рай в моем понимании очень сильно напоминает это место. Мы даже навещали их несколько раз с помощью наших аэростатов (конечно же, это было очень давно, и мы использовали для этого лунные троды).

Эти *бармалохи* довольно близко подошли к идеалу человеческого существа, учитывая присутствие у них некоторого воображения вкупе со здоровой рабочей этикой.

Проклятье, Эферетики – это одни из немногих ребят, в присутствии которых я стараюсь придержать язык, а это уже о чем-то говорит.

Кстати, если мы уже заговорили о волшебниках и технологиях, я не могу не упомянуть об этой хрени со Скрытыми, из-за которой нас с таким удовольствием гнобят эти *блиггербурбинские* Ши. Скрытые окутывают Землю Банальностью, стараясь лишить мир фей цвета и сделать его черно-белым. В действительности, они представляют собой нечто вроде прерывателя, который периодически дает всему миру по голове, чтобы он не погрузился в Бедлам. При этом я не думаю, что в дальнейшем они будут представлять какие-либо проблемы. Скрытые помешаны на порядке и рациональности, но если вы выглянете в окно и поднимете газеты за последние несколько десятилетий, вам очень быстро станет понятно, что мир двигается несколько в ином направлении. Если то, что уже начало сливаться по трубам, является тем, чем я думаю, то Банальность будет наименьшей нашей проблемой. Я подозреваю, что нам всем предстоит так сильно обожраться Гламуром, что весь мир утонет в бабочках, если, конечно же, вы ничего не имеете против диеты из чистых и незамутненных кошмаров. Лично я собираюсь жрать то, что дают, чем и вам советую.

Призраки

Один лишь факт того, что несколько упившихся вусмерть шахтеров из Корнуолла пустили слух, что нокеры являются призраками мертвых евреев, еще не означает того, что мы обладаем какими-либо особыми связями с призраками. Активнее всего призраки ведут себя на Самайн (во всяком случае, если верить слуагам) и они обычно приносят паршивые новости. Вот все, что мы о них знаем – урок окончен.

Общество нокеров изнутри

> Прикладная наука – это фокусник, чья бездонная шляпа с равным успехом может скрывать в себе самого пушистого ангорского кролика или самую смертоносную медузу.
> -Олдос Хаксли, Завтра, завтра, завтра

Нокеры привыкли воспринимать себя исключительно через свою науку и ремесло (далеко не всегда используя для этого цензурные выражения). Оставшаяся часть этой главы описывает их необычные и разнообразные представления о науке и магии.

Поссать на Ньютона (Нокерская физика)

Псс! Привет, ребята! Хотите получить свою дозу псевдонауки? Я открою вам один маленький гадкий секрет: нокеры используют ньютоновскую (или Осеннюю) физику, когда это действительно необходимо для того, чтобы успешно справиться с работой. Ньютоновская физика идеально подходит для Мира Осени хотя бы потому – давайте честно смотреть правде в глаза – что в большинстве ситуаций она гораздо легче релятивной физики. Нас безусловно можно назвать злыми засранцами, но нас сложно назвать идиотами. Три закона движения Ньютона (я уверен, что вы помните их еще со школы, так что давайте споем вместе!) выглядят следующим образом:

1) Всякое тело продолжает удерживаться в состоянии покоя или равномерного и прямолинейного движения, пока и поскольку оно не понуждается приложенными силами изменить это состояние.

2) В инерциальной системе отсчета ускорение, которое получает материальная точка, прямо пропорционально равнодействующей всех приложенных к ней сил и обратно пропорционально ее массе (поэтому никогда не забывайте пристегивать ремни!).

3) Действию всегда есть равное и противоположное противодействие, иначе – взаимодействия двух тел друг на друга равны и направлены в противоположные стороны.

На самом деле, большую часть времени это не так уж и плохо – даже в Грезе, если на то пошло – потому что большинство людей до сих пор придерживается этой тупой и Банальной идеи Ньютона и Эвклида,, согласно которой пространственно-временной континуум является чем-то линейным, в отличие от нелинейного континуума Эйнштейна. Тем не менее, когда дело доходит до необходимости заставить механизм работать на постоянной основе в Грезе, ты понимаешь, что ньютоновская физика – это полное дерьмо. Помните, как во сне вы хватались за веревочку, привязанную к гребаному воздушному шарику, и взлетали так, что вам позавидовал бы любой вонючий голубь? Это классно, но если бы Ньютон видел это, он был обделался от ярости: не правда ли, это не слишком похоже на равное и противоположное противодействие, дедуля? Законы термодинамики (которые довольно полезны, когда дело касается химии и электроники) тоже представляют собой полное дерьмо, если, конечно же, вы не захотите приравнять Банальность к энтропии, что безусловно может дать довольно любопытные результаты, хотя и является весьма спорным утверждением. Фуркните меня в задницу, если ФУБАРы не являются даром свыше, так как без них у нас даже не было бы какого-либо источника электричества или законов магнетизма. И что бы вы,

дерьмоеды, делали бы тогда? (ФУБАРы нарушают традиционные законы физики одним своим существованием, но, по крайней мере, мы можем довольно точно предсказать поступки этих маленьких засранцев).

Если вы хотите, чтобы в Грезе постоянно работало нечто сложнее арбалета, вам понадобится подойти к этой задаче с очень странного угла. Нокерскую физику сложно назвать точной наукой. Она представляет собой смесь Осенней физики со здоровой дозой теории относительности Эйнштейна и щепоткой старой доброй Гематрии. Хорошенько перемешайте и получите модель, которая может использоваться для объяснения всех физических явлений Грезы, если не считать самых запутанных ситуаций. (В Глубокой Грезе дела обстоят немного по-другому, но это уже другая история).

Если вы хотите использовать нокерскую физику для теории монад, проблем соотношения пространства и времени, и прочей чуши, вам придется найти какой-то компромисс между теорией особой относительности Эйнштейна и его же теорией общей относительности. Особая относительность имеет дело с миром микроскопической физики (атомы, электроны, кварки), тогда как общая относительность связана с астрофизикой и космологией. Обе теории во многом противоречат друг другу, но, в конце концов, это физика. Мы обычно начинаем жевать это дерьмо с обеих сторон и встречаемся где-то посередине – вот почему мы называем это гребаной спагетти-физикой!

Нокерское ремесло

Отчасти являющееся псевдонаукой, отчасти – каббалистической традицией, и целиком и полностью заслуживающее определения "безумное изобретательство", нокерское ремесло, в действительности, не должно было бы существовать. Вне зависимости от того, занимаются ли нокеры изготовлением оружия, игрушек или более эзотерических механизмов, они никогда не разрешают встать у себя на пути чему-то столь малозначительному, как научная правдоподобность. Машины, которые никогда бы не сумели заработать в реальном мире, вполне возможны в Грезе. Обычные научные законы не распространяются на химерические изобретения, и нокеры по праву занимают первое место в деле расширения границ и без того безграничных возможностей.

Некоторые нокеры "всего лишь" являются исключительно талантливыми механиками, которые забавляются со все более сложными системами противовесов, шкивов и шестеренок, стремясь реализовать свое инженерное видение на практике. Другие, впрочем, посвящают себя работе в различных научных областях, открывая новые технологические перспективы как для людей, так и для нокеров. В силу того, что нокеры свободны

от системы линейного мышления, присущей человеческим ученым, им нередко удается совершать воистину удивительные интуитивные прорывы, когда дело доходит до изобретательства.

Нокерская наука позаимствовала свой математический язык из древней каббалистической дисциплины, известной как Гематрия. Гематрия, возникшая во времена Саргона II (727-707 до н.э.), первоначально представляла собой мистический язык, который позволял переводить имена в числа в магических целях. Эта система использовалась древними греками и вавилонянами, и некоторые магические Традиции, подобные Ордену Гермеса, до сих пор используют ее. Тем не менее, нокеры придали ей более практический характер, сконцентрировавшись на математической стороне Гематрии. Примером этого стала интеграция в нее теории Пифагора, в результате чего нокерская Гематрия очень сильно отличается от первоначального искусства, не говоря уже о различных целях, для которых используются эти дисциплины. Иногда нокеры даже используют Гематрию в качестве логической системы, позволяющей им принимать решения морально-этического плана, хотя ее эффективность в подобных вопросах до сих пор является достаточно спорной. Только некоторые нокеры, которые исповедуют иудаизм, используют традиционную Гематрию в качестве средства интерпретации Торы, следуя примеру смертных каббалистов.

В значительной степени философия нокеров основывается на известной работе Платона, которая называется "Доктрина форм". Согласно этой работе, за пределами материального мира существует измерение чистых идей или сущностей. Многие нокеры считают, что этим измерение является Греза и, в частности, измерение чистого изобретательства. Нокеры называют его Континуумом Иеронима, и некоторые из них утверждают, что именно там впервые появились на свет представители этого кита.

Помимо теорий Платона и Пифагора, нокеры позаимствовали многие из своих древних научных методов из работ египетских, греческих и римских инженеров, а также трудов Эвклида, посвященных геометрии. Распространение методов систематической (и исключительно Банальной) дедукции Аристотеля на Западе заставило нокеров обратиться к другим методикам научных исследований. В результате этого, они немало почерпнули из научных достижений Китая, Византийской империи, Индии и мусульманского мира, следствием чего стал дальнейший прогресс в области прикладной и теоретической математики, астрономии и алхимии.

До Раскола нокеры создавали воистину грандиозные и невообразимые устройства. Летающие замки бороздили небеса Близкой Грезы (и некоторые из подобных чудес до сих пор существуют в отдаленных королевствах Грезы). Тем не менее,

во времена Междуцарствия нокерам пришлось изрядно уменьшить масштабы своих проектов из-за нехватки Гламура. Теперь они сосредоточились на более "обыденных" и скромных занятиях, примером которых является горное дело, а также изготовление игрушек и оружия. В отличие от некоторых технологических объединений, нокеры не просто занимались улучшением старых методов. Будучи воплощениями созидательных грез, они использовали инновации и новые изобретения; даже суровые времена, последовавшие за Расколом, не сумели положить конец научному прогрессу нокеров.

Тем не менее, нокерам пришлось заплатить за это немалую цену. Несмотря на яростные заверения в обратном, нокеры понимают, что любые попытки рационализации Грезы (пускай даже речь идет о столь относительной рационализации, как использование Гематрии) влекут за собой немалую опасность. Нокеры гораздо более подвержены Банальности, чем все остальные киты. Более того, некоторые из них настолько страстно отдаются своей работе, что абсолютно забывают о сне или безопасности. Любого нокера, который достоин звания мастера, довольно легко узнать по запавшим глазам, следам от ожогов, порезам и синякам. Учитывая то, что нокеры в основном работают с химерическими материалами, смертельные случаи довольно редки, но время от времени они все же становятся жертвами трагических случайностей. Кроме того, нокеры нередко становятся лабораторными кроликами для испытания своих собственных изобретений; некоторые из них умирали или исчезали в результате подобных экспериментов.

Нокерская астрономия

С момента их появления на свет, нокеры питали особый интерес к небесным сферам. Представители этого кита всегда считали звезды главным вызовом их научным амбициям. Нокеры рассчитывали движение небесных сфер с помощью запутанных календарей, используя свои таланты в практических целях, примером чего может послужить навигация как в Грезе, так и в реальном мире. До Раскола нокеры сумели нанести на карты большинство солнечных и лунных тродов, иногда даже посещая Далекую и Глубокую Грезу с помощью своих первых летающих машин. Астрономия и астрология для этих первых исследователей нередко были одним и тем же, а в небесах Грезы тогда парили исполинские небесные левиафаны.

Публикация “De Revolutionibus Orbium Coelestium (Об обращении небесных сфер)” Николая Коперника в 1543 и последующие работы Иоганна Кеплера и Галилео Галилея радикально изменили представления человечества о его месте

во вселенной. Коперник отказался от идеи того, что вселенная вращается вокруг Земли, предложив вместо этого концепцию гелиоцентрической космологии, в соответствии с которой Земля вращается вокруг Солнца. Эта астрономическая революция очень многое изменила для нокеров, которые на протяжении долгого времени занимались исследованием солнечных и лунных тродов.

Человеческие убеждения определяют основы реальности в Грезе. Когда вера в геоцентрическую вселенную сменилась идеями гелиоцентризма, существовавшие троды начали изменяться и искажаться. Результатом этого стало то, что Греза едва не перевернулась с ног на голову, хотя произошедшие изменения все же не оказались настолько всеобъемлющими. (Даже невзирая на то, что большинство людей понимает, что Земля является незначительной пылинкой по меркам Вселенной, они все еще инстинктивно воспринимают Землю как центр мироздания).

Большинство нокеров, оставшихся в Мире Осени после Раскола, могли наблюдать изменения в Грезе только со стороны, и практически не занимались исследованиями тродов до возвращения Ши в 1969 году. После Воссоединения нокеры возобновили свою исследовательскую деятельность, отправляя различные зонды и пилотируемые механизмы (обычно паровые аэростаты) по воздушным тродам, ведущим в Грезу. Эти миссии нередко оказываются исключительно опасными, и многие экспедиции исчезли навсегда.

Паровые технологии

Даже не думайте обвинять нас в том, что мы придумали это дерьмо; во всем виноват один засранец из Братства Эфира, которому внезапно ударила в голову эта паровая хрень. Как бы то ни было, мы использовали этот принцип во многих наших изобретениях. Пар – это идеальный источник энергии в Грезе, так как получить его гораздо легче, чем все остальное. Люди использовали энергию пара на протяжении многих веков. Знаете ли вы, что у римлян были планы по строительству железных дорог? Тем не менее, у них было достаточно лошадей и целая куча рабов, так что они решили, что обойдутся без пара. (Кроме того, я очень сомневаюсь, чтобы им удалось сделать теплопередачу достаточно эффективной для того, чтобы вся эта затея смогла принести какие-то практические результаты).

Мы почти сразу же поняли всю выгоду энергии пара. Хотя люди начали отказываться от нее уже в конце 17 века, мы продолжали развивать это направление и добились немалых успехов. Проклятье, мы даже могли бы преподать мировым энергетическим корпорациям пару уроков на тему консервации энергии (не говоря уже об ее альтернативных источниках).

Неудивительно, что эти *мурбинфербинские* компании сделали все для того, чтобы помешать нам протолкнуть наши технологии на рынок.

В любом случае, пар является основным источником энергии для большинства наших механизмов. Крыса в колесе – это неплохой вариант, но он предоставляет маловато возможностей для настоящего ученого (даже не думайте о том, о чем вы подумали, похотливые ублюдки!) Древние кирпичные стены Банальности вкупе с термодинамикой приводят к тому, что большинство химических реакций не работает в Грезе. Здесь чертовски сложно заставить работать даже фотоаппарат, но мы сделали это! С другой стороны, с паром нет никаких проблем. Небольшой Очаг, немного химерической водички и, вуаля, у вас есть пар! Мы строим паровые корабли, и даже наши аэростаты и ракеты работают на пару. Просто вспомните Жюль Верна – “Двадцать тысяч лье под водой” или “Властелин мира”. Это может послужить хорошим примером наших высокотехнологичных разработок – во всяком случае, в той мере, в которой их может осознать смертный ум. Так что, пожалуй, то, что мы являемся закоренелыми любителями научной фантастики, далеко не так уж плохо.

Наука вирда

Человечек из частиц, человечек из частиц
Делает то, что делают частицы
На кого он похож?
Это не так уж важно.
Человечек из частиц,
может быть ты пятнышко или крапинка?
Когда ты исчезаешь под водой,
намокаешь ли ты?
Или вода проникает в тебя?
Этого никто не знает.
Человечек из частиц...
-They Might Be Giants, "Человечек из частиц"

Хотя нокеры придерживаются ряда научных и псевдонаучных теорий, их убеждения все равно основаны на теориях. Законы, на которые строится работа их механизмов, не распространяются на все области Грезы, и источники энергии, разработанные с помощью этих теорий, далеко не всегда надежны.

Принцип неопределенности Гейзенберга, Гламур и избегание Сокрытых

Принцип неопределенности Гейзенберга гласит, что при исследовании частиц на квантовом (а также атомном и субатомном) уровне невозможно точно определить их положение и значение их импульса.

Наиболее доступная аналогия, позволяющая представить себе работу этого принципа, представлена действием света и бильярдными шарами. Люди могут видеть окружающий мир благодаря тому, что световые фотоны сталкиваются с другими объектами, отражая зрительную информацию, которую может воспринимать человеческий глаз. Тем не менее, частички света не вызывают движение объекта, который они освещают. Их энергия абсолютно несравнима с той энергией, которая потребовалась бы для того, чтобы сдвинуть объект любого размера.

Эта ситуация, тем не менее, является весьма отличной на квантовом уровне. Единственный способ исследования квантовой частицы заключается в том, чтобы столкнуть ее с другими частицами (к примеру, с помощью электронного микроскопа, создающего направленный поток электронов). В силу того, что исследуемый объект аналогичен частицам, которые ученый применяет для его изучения, столкновение одной квантовой частицы с другой квантовой частицей изменяет ее положение и импульс. Представьте себе, что единственный способ определить местонахождение бильярдного шара заключается в том, чтобы попасть в него другим шаром – в силу этого, сам процесс исследования шара приводит к изменению его положения.

Нокеры адаптировали принцип неопределенности Гейзенберга для исследования Гламура. Они верят, что именно им объясняется тот факт, что рациональность Банальной науки никогда не сумеет раскрыть тайны Гламура, и может лишь уничтожить их. Для этого у них есть немалые основания, так как все предыдущие попытки исследовать Гламур с помощью Банальной науки лишь приводили к его уничтожению.

Нокеры верят, что именно с этим связано то, что представителям групп, подобных Скрытым – воплощающим в себе саму сущность Банальности – оказывается так сложно поверить в существование фей, не говоря уже о том, чтобы вынести какую-то пользу из их изучения. Это не помешало Скрытым поймать нескольких подменышей, но их жертвы рано или поздно сбегали или же отдавались Банальности своих смертных сущностей вскоре после пленения. Аналогичным образом, химеры, оказывающиеся под микроскопами Скрытых, стремительно начинали таять, подобно утреннему туману.

Как это ни парадоксально, но относительная рациональность нокеров периодически создает проблемы для их исследований и использования Гламура. Магия подменышей сопротивляется любым попыткам формализации, даже если они

происходят со стороны самих подменышей. Тем не менее, достаточно ограниченный прогресс нокеров в плане исследования Гламура уже принес довольно значительные результаты. Изобретение ими Гламурометра и батарей Гламура (смотрите раздел Цацки в Главе Пятой) представляет собой лишь два примера ценности этих теоретических разработок.

Монады

Когда представители других китов слышат, как нокеры благоговейно произносят слово "монады", они сразу же предполагают, что это непонятное выражение является еще одним отвратительным ругательством, на которые так богаты эти своеобразные Китэйны. На самом деле, некоторые нокеры действительно упоминают монады со странным блеском в глазах, который вполне можно охарактеризовать как похотливый или сладострастный. Первым нокером (или, если быть более точным, Кинэйном-нокером), который начал разрабатывать теорию монад или фундаментальных "частиц Грезы", был философ Готфрид Лейбниц. Монады считаются базовыми единицами химерической энергии, подобно тому, как кварки принято считать базовыми единицами физической энергии.

Нокеры изучают Гламур в соответствии с теми же принципами, на основе которых строится использование исполинских суперколлайдеров, с помощью которых человеческие ученые стараются познать квантовую вселенную. Тем не менее, нокеры не стараются постичь природу монад посредством исследования результатов их столкновения. Вместо этого, они создают машины грез, испускающие сильные Дельта-волны, которые позволяют им еще глубже проникать с помощью мыслеволн в концентрированные поля Гламура.

В отличие от кварков – которые обладают массой и энергетическим зарядом – монады являются единицами духовной энергии, в силу чего их невозможно измерить с помощью какой-либо физической шкалы или устройства. (Единственным исключением являются монады Вирда, которые в определенной степени присутствуют в реальном мире). В силу резкого ослабления Гламура во времена Междуцарствия и отсутствия технологий, необходимых для его исследования, разработка теории монад до Воссоединения ограничивалась в основном теоретическим уровнем. После 1969 года нокерам удалось добиться значительных успехов в выделении этих элементарных частиц. Хотя нокеры до сих пор не могут наблюдать монады напрямую (более того, считается, что монады могут обладать некими своеобразными свойствами, которые делают их абсолютно недоступными для наблюдения), некоторым нокерским ученым удалось определить воздействие, которое они оказывают.

Многие подменыши (по крайней мере, из числа тех, кому известно об разработках нокеров в этой области) страшатся последствий подобных исследований. Их беспокоит то, что Банальность, которая является неотъемлемой частью рационального понимания Грезы, может раз и навсегда уничтожить ее. Нокеры только презрительно фыркают при одном упоминании о подобных утверждениях, будучи твердо уверенными в том, что их химерические исследовательские методики абсолютно безопасны.

Нокеры верят, что существует шесть типов или "разновидностей" монад, которые обычно перемещаются парами. Основываясь на человеческих исследованиях кварков, они наделили эти монады следующими именами: верх, низ, Вирд, странность, ана и ката. Некоторые из них, впрочем, обладают альтернативными наименованиями.

Нокеры также убеждены в том, что существует шесть "анти-монад", объясняющих существование сил Банальности.

Шесть монад

Нокеры разделили шесть разновидностей монад на три пары. Первая пара (верх и низ) является наиболее распространенной и напрямую связана с физическими аспектами Грезы. Вирд и странность отвечают за эфемерные аспекты Грезы. Наконец, монады ана и ката могут в действительности соответствовать внепространственным элементам грез, происходящим из Глубокой Грезы.

Верх: Нокеры убеждены, что эти монады отвечают за существование "материальных" предметов в Грезе. Все, что считается более или менее материальным, включая химерические металлы, плоть и большинство Вуалей, в основном состоит из монад верха.

Низ: Монады низа представляют собой энергию в чистейшем виде. Считается, что они связаны с такими явлениями как ФУБАРы, Очаги и большинство разновидностей Искусства Фокусов.

Вирд (Истина): Монады этой категории одновременно являются самыми материальными и загадочными из всех существующих монад. Монады Вирда являются единственными монадами, обладающими такими физическими характеристиками, как заряд и масса. Некоторые нокеры верят, что именно они являются загадочными t-кварками или истинными кварками, которые так долго искали смертные физики. Нокеры считают, что монады Вирда отвечают за химерический эффект Вирда, который позволяет подменышам оказывать "реальное" воздействие на Мир Осени.

Тем не менее, монады Вирда также влияют на такие эзотерические аспекты Грезы, как силы судьбы. Многие верят,

что монады Вирда связаны с действием таких Искусств, как, к примеру, Искусство Предсказаний.

Странность (Гилдул): Немногочисленные нокеры, специализирующиеся на исследовании этой категории монад, верят, что она отвечает за периодическое зарождение разума у химер (включая големов) и многие "духовные" аспекты Гламура. Приверженцы этой теории считают, что монады странности связаны с функционированием таких Искусств, как Правление и Обман.

Ана (Над): Ученые-нокеры, принадлежащие к объединениям, подобным Гильдии Эфиронавтов, отчаянно желают выделить и изучить эту редкую и неуловимую разновидность монад. Они верят, что она может отвечать за существование тродов и ратов, а также обеспечивать функционирование магии, связанной с перемещениями, примером которой является Искусство Странствий. Предполагается, что монады ана также необычным образом влияют на временные потоки, и Эфиронавты уже не раз отмечали их странную взаимосвязь с Ши. Эфиронавты убеждены, что смогут научиться перемещаться по потокам монад этой категории в любую точку Грезы, хотя все экспериментальные перемещения пока что заканчивались в одном месте, известном как Континуум Иеронима (смотрите ниже).

Ката (Под): На данный момент не существует каких-либо экспериментальных доказательств существования этой категории монад. Наиболее многообещающие намеки на них указывают на то, что они, так или иначе, связаны с тродами, ведущими в Королевства Кошмаров, и существами, происходящими из этих мест. Известный Эфиронавт, доктор Туретт, утверждал, что ему удалось обнаружить огромное скопление монад ката, которые излучали кошмарные троды, ведущие в Ближнюю Грезу. Он попытался проверить свою теорию, занявшись непосредственным исследованием этих запретных путей. С тех пор его никто не видел.

Фригольды нокеров

Нокеры часто испытывают тягу к одиночеству, в силу чего их фригольды нередко оказываются не слишком-то гостеприимными местами, которые призваны отпугивать конкурентов, незваных гостей и маленьких детей. Для этой цели могут даже применяться ловушки.

В силу их подземного происхождения, большинство нокеров предпочитает устраивать фригольды в пещерах и гротах. На данный момент, нокеры успели проложить уже тысячи миль туннелей как в Грезе, так и в Мире Осени. Многие из старых подземных проходов, расположенных в Грезе, были утрачены во времена Междуцарствия. Аркадианские нокеры,

которые начали организовывать исследовательские экспедиции для их поиска, очень быстро столкнулись с тем, что во многих из них поселились опасные химеры. Вдобавок к этому, оставшиеся в Мире Осени нокеры подозревают, что их недавно вернувшиеся собратья заняли некоторые из принадлежавших им ранее владений на Земле. После Воссоединения многие нокеры столкнулись с тем, что им легче построить новые туннели, чем отвоевывать старые подземелья. Тем не менее, среди них до сих пор ходят слухи о древних Сокровищах, которые хранятся в давно забытых пещерах у основания великих гор.

Большинство нокерских фригольдов отличается весьма неординарными представлениями об эстетике. Многие из них отдаленно напоминают творения архитектора Антонио Гауди. Рабочие места и мастерские фригольдов нередко очень сильно контрастируют с этими архитектурными чудесами, будучи заваленными наполовину завершенными механизмами, масляными тряпками, порножурналами и пугающими безделушками самых различных форм и размеров. Тем не менее, жилые комнаты нокеров всегда отличаются исключительной чистотой.

Большинство фригольдов нокеров являются относительно небольшими, что опять же объясняется склонностью нокеров к одиночеству; они ладят друг с другом ненамного лучше, чем со всеми остальными феями. Тем не менее, некоторым нокерам все же удается объединить свои силы, и результатом их совместного труда становятся действительно удивительные фригольды, наполненные бесчисленными механическими и оптическими чудесами.

Нокерскими фригольдами чаще всего управляют табора, хотя известный нью-йоркский фригольд Гоблинский город является баронством. К числу других важных владений нокеров относятся фригольды Галифакса (Новая Шотландия), Кремневой долины, Лондона, Тель-Авива и Черного леса (последние располагаются в Германии и Чехии). Шахта Чавкающего Оврага в Дартмуре в Англии является, возможно, самым известным из нокерских фригольдов. Стоит также отметить, что валлийские нокеры недавно потеряли из-за Банальности один из самых больших своих фригольдов, известный как Черная Драгоценность.

Гоблинский город

Этот Неблагой фригольд, расположенный в Нью-Йорке является творением безумного нокерского гения, известного как доктор Тэпп (смотрите Главу Третью). Это место без сомнения является самым известным нокерским фригольдом во всей Конкордии. Гоблинский город представляет собой оживший рисунок Эшера. Ступеньки, которые, на первый

взгляд, ведут вверх, в действительности расположены под таким углом, что уводят куда-то вниз. Двери открываются прямо в кирпичные стены или отвесные провалы, глубина которых превышает сотни футов. Коридоры, лестницы, комнаты и даже целые этажи двигаются в изысканном танце в соответствии с невидимой (и абсолютно бесшумной) системой противовесов, шкивов, валов и рельсовых механизмов. Коридор, который еще вчера вел в библиотеку, сегодня может вести на кухню, а завтра – в туннель подземки. Отдельные части фригольда построены из толстых стеклянных пластин, что позволяет рассмотреть другие этажи и часть механизмов, управляющих его жизнью. Когда различные комнаты приходят в движение, витражные окна создают постоянно изменяющийся калейдоскоп цвета, который ложится на стены фригольдов. Некоторые из возникающих узоров напоминают магические и тайные символы, изучение которых может позволить разобраться в основных принципах действия фригольда.

Обстановка Гоблинского города напоминает смесь барочных и викторианских излишеств и считается неприлично роскошной даже по нокерским стандартам. Множество начищенной меди и отполированного дерева поражает взгляд гостей фригольда. Мягкий янтарный свет, который испускают необычные масляные лампы, танцует на завораживающем сочетании золота, зеркал и удивительных произведений искусства. Даже потайные коридоры фригольда представляют собой роскошные переходы, выложенные панелями из красного дерева и украшенные небольшими безделушками. Полы фригольда покрыты прекрасным деревянным паркетом, укрытого роскошными восточными ковры. Сотни часовых големов разгуливают по коридорам Гоблинского города. Обличья големов отличаются удивительным разнообразием (латунные аисты, нефритовые аллигаторы, серебряные стрекозы и золотые леопарды, покрытые ониксовыми пятнами) и они превосходят численность обитателей фригольда в соотношении 10 к одному.

Жители фригольда нажили немало врагов среди простолюдинов, когда решили примкнуть к вернувшимся Ши в ходе Войны Соответствия. Более того, лорд Дайфилл использовал Гоблинский город в качестве своей штаб-квартиры в ходе его знаменитой кампании против Четвертого Простолюдинского Батальона Троллей. Кроме того, именно у стен фригольда Дайфилл встретил свою смерть от железного кинжала. Многие подменыши ошибочно проклинают (или восхваляют) нокеров Гоблинского города за его смерть.

В течение последних месяцев фригольд оказался на грани уничтожения. Его непоколебимая правительница, баронесса Кадмия Редд, проводила тайные эксперименты с Банальностью. Она уничтожила древние защитные системы фригольда,

стремясь добиться успеха в своих запретных исследованиях, результатом чего стало то, что орды кошмарных химер вырвались на свободу и обрушились на фригольд и окружающую Грезу. Более того, фригольд начал медленно складываться внутрь себя, постепенно самоуничтожаясь.

Узнав о предательстве баронессы, обитающие во фригольде нокеры восстали. Им удалось справиться с ее стражниками, набранными из числа красных шапок, но сама баронесса успела сбежать. Теперь она стала опасным Даунтэйном и стремится уничтожить свои бывшие владения.

Некогда горделивый фригольд пребывает на грани гибели, превратившись в настоящее царство ужасов. Кошмарные химеры испортили и исказили внутреннее убранство Гоблинского города, настроив многих нокерских големов против своих же владельцев. Пессимисты считают, что положение Гоблинского города во многом напоминает ситуацию во фригольде Черной Драгоценности перед тем, как он исчез с лица земли.

Новым правителем Гоблинского города был избран его мастер-строитель, Неблагой нокер, известный как Исаак Гласс. Гласс и другие нокеры отчаянно пытаются восстановить урон, нанесенный фригольду, одновременно с этим сражаясь с химерам, вторгшимся в Гоблинский город. Они опасаются того, что нечто ужасное пробудилось в глубинах фригольда, и впервые за всю историю Гоблинского города готовы обратиться за посторонней помощью.

Греза

Исследования Грезы позволили нокерам обнаружить два любопытных королевства: Континуум Иеронима и Полую Землю.

Континуум Иеронима

Континуум Иеронима является необычным местом, расположенным в Далекой или Глубокой Грезе. Некоторые феи утверждают, что оно получило свое имя благодаря Иерониму Джону Континууму, первому и величайшему Эфиронавту из числа нокеров. Другие Китэйны считают, что подобное название объясняется тем. что это место очень напоминает одну из картин Иеронима Босха. В любом случае, Континуум Иеронима представляет немалую опасность для неосторожного путешественника. Это королевство воплощает в себе саму сущность механических изобретений, и некоторые Эфиронавты верят, что оно также может быть миром идеальных сущностей Платона.

Непосредственная структура и особенности измерений Континуума являются предметом жарких споров среди нокерских физиков. Согласно некоторым легендам, первые нокеры появились на свет именно в этом Королевстве Грез, прибыв на Землю в гигантском механическом яйце. Немногие нокеры полностью поддерживают эту теорию, отдавая, вместо этого, предпочтение Аркадии, которую они считают своей истинной родиной Тем не менее, практически все нокеры прибегают к этой легенде в качестве неоспоримого аргумента, "доказывающего" их превосходство над другими феями. Некоторые из них даже утверждают, что Континуум Иеронима не просто является еще одним Королевством Грез, но представляет собой часть абсолютно иного измерения, существующего за пределами Грезы в одном из "изгибов" пространственно-временного континуума. Нокеры, которым удается посетить это место, всегда выносят из этого путешествия новые знания, позволяющие им лучше понять общие принципы изобретательства. Единственный известный способ попасть туда связан с исследованием пространственных разломов в Далекой Грезе, обязательным условием которого является наличие у исследователя Дельта-волнового шлема.

Полая Земля

Это очень старое Королевство Грез является результатом некогда широко распространенной веры в существование Грезы. Доступное лишь с помощью ненадежного портала (исполинской расселины, длина которой превышает несколько миль), расположенного на Северном полюсе, это королевство представляет собой целый мир внутри мира. Полая Земля наполнена жизнью, начиная динозаврами и древними млекопитающими, и заканчивая легендарными животными и зоологическими уникумами. Помимо этого, Полая Земля является пристанищем множества забытых племен и цивилизаций, к числу которых относятся как обнаженные дикари и просветленные монахи Голо, так и забытая цивилизация Атлантиды и обитатели нацистских летающих тарелок.

Нокеры посещали это Королевство на протяжении многих веков, путешествуя туда с помощью химерических воздушных машин. Полая Земля считается одним из самых интересных и необычных мест, известных представителям этого кита, и потому нокеры стараются сохранить ее существование в тайне, чтобы не привлекать излишнего внимания к этому удивительному научному феномену, который в то же время является их излюбленной игровой площадкой.

Социальная структура

Социальная структура нокеров является на удивление простой, хотя посторонние наблюдатели регулярно пытаются оспорить это. В действительности, существует всего одна политическая структура, которую признают все нокеры: Бес Дин.

Бес Дин

В большинстве крупных нокерских фригольдов присутствуют свои собственные Бес Дины, тогда как Великий Бес Дин располагается в Галифаксе, что в Новой Шотландии. Представляющий собой не столько патентное агентство, сколько орган управления, Бес Дин призван подтверждать собственность и выдавать патенты на изобретения Китэйнов. Местные Бес Дины принимают проекты и документы, после чего оценивают их, решая, заслуживают ли они рассмотрения Великим Бес Дином.

Великий Бес Дин состоит из шести нокеров (трех Благих, и трех Неблагих). Эти судьи, которых называют Дайанами, записывают исходные данные об изобретениях на специально подготовленном гоблинском пергаменте, который не подвержен возгоранию, после чего помещают их в огромное хранилище, построенное из железа. Затем они выдают изобретателям товарные знаки, позволяющие им использовать свои творения с целью получения прибыли. Любой нокер, которому удается что-то изобрести, получает эксклюзивное право собственности на свое изобретение на следующие три года, и никто не может использовать его разработку ради собственной выгоды без официального разрешения изобретателя.

Этим правилам подчиняются нокеры, принадлежащие к обоим Дворам. Создается впечатление, что им следуют даже недавно возвратившиеся на Землю Аркадианские нокеры, хотя пока что они подали документы для получения неожиданно малого количества патентов. Другие Китэйны, которые нарушают нокерские патенты (в частности, этим грешат боггарты, принадлежащие к числу Таллэйнов) нередко становятся жертвами неожиданных и нередко смертельных гоблинских налетов.

Великий Бес Дин обладает официальным голосом в Парламенте Грез.

Гильдии Нокеров

Помимо Бес Дина, нокеры могут принадлежать к нескольким не столь значительным гильдиям и сообществам.

Эфиронавты: Эти бесстрашные ученые и исследователи принадлежат к небольшому обществу, объединяющему величайшие умы народа нокеров. К их числу относятся одни из немногих Китэйнов, осмелившихся углубляться в Грезу во время Междуцарствия, составляя карты Ближней Грезы. Они поддерживают тесные (хотя и несколько прохладные) отношения с Ши из Хрустального Круга, и в большинстве случаев выступают основным связующим звеном между нокерами и волшебниками Традиции Сынов Эфира.

Гильдия Строителей: Эта Гильдия возводит большинство строений Китэйнов, и ее мастера поддерживают относительно неплохие отношения с богганами, которые выполняют основную массу непосредственных строительных работ. Фактически, складывается впечатление, что Гильдия Строителей является единственным местом, где представители двух этих китов способны нормально сотрудничать. (Богганы соглашаются держать боггартов подальше от строительных площадок, тогда как нокеры не используют гоблинских дизайнеров, хотя это не делает их лучшими прорабами). Гильдия Строителей также является единственным надежным производителем летающих машин (дирижаблей и орнитоптеров), а также океанских судов.

Гильдия Мастеров Игрушечных Дел: Гильдия Мастеров Игрушечных Дел занимается производством нокерских игрушек и некоторых из самых оригинальных часовых механизмов в мире. Все нокерские игрушки производятся вручную, что делает их гораздо более дорогими по сравнению с богганскими аналогами. В результате этого, представители двух китов ведут яростную войну за контроль над фейским рынком игрушек. Гильдия Мастеров Игрушечных Дел также изготовляет немало частей для нокерских големов, и держит в своем бессрочном владении патенты на эти составляющие. Игрушки Неблагих нокеров нередко отличаются весьма пугающими свойствами, и многие из них запрещены законом Благих Ши. Гильдия Мастеров Игрушечных Дел также занимается массовым производством стимулирующих Гламур игрушек для детей Мира Осени. Результатом этого стал прямой конфликт Гильдии с компанией Авалон Инкорпорейтед.

Гильдия Оружейников: Нокерское оружие по праву считается лучшим, которое производится в Грезе, превосходя по качеству даже творения эшу, богганов и Ши Дома Дугал. Представители Гильдии отдают предпочтение средневековому оружию и доспехам, хотя за дополнительную плату все желающие могут получить усовершенствованные образцы вооружения. Бес Дин поместил большую часть усовершенствованных военных технологий Гильдии, подобных передвижной боевой крепости, под защиту особого акта безопасности. Согласно данному акту, мастерам Гильдии строго запрещено продавать подобные технологии

представителям других китов. Наращивание военного потенциала со стороны нокеров беспокоит многих Китэйнов, но складывается впечатление, что они не могут ничего предпринять, так как нокеры, в большинстве своем, не прибегают к активному использованию содержимого своих арсеналов.

Гильдия Оружейников использует свои собственные тактические подразделения, которые обеспечивают безопасность кита под эгидой Бес Дина.

Гильдия Шахтеров: Несмотря на значение, которое нокеры придают горному делу, они так никогда и не удосужились создать действительно универсальную гильдию, способную представлять интересы шахтеров. Большая часть важных шахт-фригольдов находится в руках немногочисленных богатых владельцев, и они прилагают всевозможные усилия для того, чтобы помешать своим работникам создать какое-либо подобие профсоюза. Это, впрочем, не помешало нокерам, работающим в нескольких шахтах, создать свои собственные гильдии. Эти организации, которые были особенно сильны до Раскола, только сейчас начали восстанавливать свое прежнее влияние.

Разрушители: Разрушители являются бандой опасных Неблагих нокеров, которые в равной степени презирают новые законы Ши, эдикты Теневого Двора и технологические запреты Бес Дина. К числу их преступлений относятся продажа запретных технологий и террористические акты, направленные как против фей, так и против смертных и Расточителей. Разрушители нередко подвергают смертных воздействию пугающих химер, стремясь тем самым ослабить барьер между Грезой и обыденным миром. Никому не известны истинные мотивы Разрушителей, хотя те, кто охотятся на них (чаще всего это Рыцари Красной Ветви), утверждают, что их действия нередко порождают Гламур. Тем не менее, этот Гламур оказывается запятнан кошмарными энергиями, и некоторые Китэйны утверждали, что видели Разрушителей в компании искаженных и порочных Гару.

Обезьянья Лапа: Обезьянья Лапа является тайным обществом ассассинов-Китэйнов, возникшим в первые годы после Раскола. Эти подменыши продают свои услуги тем, кто больше заплатит, но ходят слухи, что при этом они преследуют какие-то собственные цели. Лидерами этого общества являются Ши, оставшиеся на Земле во время Междуцарствия, и к их числу, предположительно, относятся отступники Дома Скатах. Обезьянья Лапа практически полностью является Неблагой, хотя это не мешает ей время от времени оказывать услуги столь "уважаемым" Благим нанимателям, как представители Клинка Бельтайна. Одним из лучших убийц Лапы является скрытный ассассин-нокер, известный под прозвищем "Проволочник".

Куртуазно фуркнутая любовь

Pinch him, pinch him, black and blue,
Sawcie mortals must not view
What the Queene of Stars is doing,
Nor pry into our Fairy woing.
- John Lyly, Endimion

Проснитесь, ребятишки! Вы благополучно проспали всю эту занудную хрень, посвященную политике, и тому, как работает эта *фриггинфербинская* вселенная. Теперь мы можем перейти к действительно интересным вопросам, главным из которых безусловно является секс!

Итак, вы хотите знать, на что мы похожи, когда делаем эти Очень Гадкие Вещи? Вы хотите превратить наше размеренное и почтенное существование, наполненное академическим самосозерцанием, в скабрезное и порнографическое слайд-шоу? Мне кажется, это просто прекрасно, и потому мы незамедлительно перейдем к делу.

Если вкратце, то все это выглядит следующим образом: в раздетом виде мужчины-нокеры напоминают смесь Генри Росса Перота с побритым козлом. Женщины-нокеры обычно исключительно неуклюжи, и все как на подбор выглядят как уродливые младшие сестренки Шелли Дюваль, той страхолюдной девки из “Сияния” с Николсоном. В результате этого, нам обычно не мешают спать телефонные звонки от нетерпеливых клиентов в ночь с пятницы на субботу, которые регулярно будят наших волшебных красавчиков. В действительности, это вообще чудо, что нам как-то удается размножаться. К счастью, репродуктивная система нокеров исключительно устойчива и практически невосприимчива к внешним воздействиям. Как говорится в известной поговорке: нокеры занимаются не любовью, а размножением.

По меркам большинства нокеров меня можно назвать настоящим дегенератом, но даже худшие представители нашего рода обычно покупаются на эту Благую чушь о том, что любовь побеждает все – хотя бы отчасти. Впрочем, давайте поглядим правде в глаза: когда вашим самым страстным партнером по постельным играм регулярно оказывается кукла из носка, достаточно легко обзавестись несколько...извращенными представлениями о любви. Тем не менее, даже нам иногда должно везти: теперь послушайте, как вы можете сделать так, чтобы повезло именно вам.

Подобно большинству других фей, мы поддерживаем отношения – социальные отношения, вы, пошлые засранцы! – с представителями трех категорий: людьми, нокерами и другими подменышами. Мы общаемся с людьми дольше всех остальных китов, и потому вы вполне логично предполагаете, что здесь у

нас уже все схвачено. Как бы то ни было, если вы хотите устроить свою жизнь с человеком, я бы посоветовал вам выбрать одного из тех, кто устал от жизни настолько, что вряд ли рассердится, если даже кто-то попытается *нафуркать* его в задницу, но, в то же время, боится умирать в одиночестве. Цинично? Да неужели? В любом случае, недостаток этого метода заключается в том, что он не гарантирует вам предполагаемый выводок хнычущих нокерских спиногрызов. Из людей обычно выходят хорошие вторые или третьи супруги.

Большинство *хербинмергинских* людей не может устоять перед бесконечным словесным поносом, присущим здоровому нокерскому общению. Можете попробовать сами. Именно поэтому, большинство наших долгоиграющих отношений так или иначе связано с другими нокерами. Вы когда-нибудь видели пары, которые грызутся друг с другом годами, но, в то же время, не распадаются? Десять к десяти, что это нокеры. Если у них есть дети, то вполне разумным будет использовать аналогию с големами, хотя мы нередко оказываемся гораздо более сдержанными в эмоциональном плане, чем среднестатистический голем. Большинство родителей-нокеров демонстрирует здоровую степень пофигизма в плане воспитания детей, воспринимая это как нечто само собой разумеющееся и абсолютно нормальное. В отношениях между нокерами всегда хватает дерьма, но, по крайней мере, общаясь с себе подобными, вы более или менее представляете потребности своего партнера, как, впрочем, и возможные угрозы вашей жизни. Вдобавок к этому, если вы женитесь на нокере, Бес Дин позволит вам приватизировать все ваши накопления в форме Остатков. Прекрасный способ уклониться от уплаты налогов!

Реже всего у нокеров завязываются отношения с представителями других китов. Большая их часть гораздо более искушена в этом куртуазном любовном дерьме, в силу чего им гораздо реже приходится прибегать к благословенному онанизму. Тем не менее, некоторые из них все же иногда испытывают к нам странное, отвратительное и извращенное влечение. Мы представляем для них своеобразную загадку, и, кроме того, никто не может поспорить с тем, что мы умеем хорошо одеваться. Более того, мы всегда знали, что рациональное применение гадких словечек и грязноватых историй может как следует подогреть простынки на кроватках.

Нашими главными партнерами из числа не-нокеров являются сатиры, но эти шлюшки проходят первым пунктом в списке любой пышущей Гламуром твари. Тем не менее, они всегда готовы посочувствовать почитателям настоящего жесткого секса, и многие из них являются истинными ценителями фейской порнографии. В силу того, что мы единственные, кто может заставить видеокамеру работать в Грезе, эти долбанные извращенцы валят к нам толпами. Мы

снимаем их...достижения, после чего делимся с ними доходами. Вы можете удивиться, насколько выгодным является этот бизнес, если, конечно же, вам удастся обойти моралистические запреты богганов и Ши.

Если вы хотите трахнуть Ши, вам понадобится предварительно составить план. В силу неизвестных причин они испытывают к нам плохо скрытое отвращение. Лучший способ получить что-то ценное от Ши, это потребовать секс в уплату за работу. Они обычно начинают орать: "Нет! Все что угодно, но только не это!" После этого вы можете беспрепятственно начинать торговаться, чтобы получить то, что вам нужно. Тем не менее, не забывайте о том, что это может быть опасно. Злить Ши – это дерьмовая затея, и, вдобавок к этому, некоторые из ушастых извращенцев могут согласиться на ваше первоначальное предложение! Для нокеров секс с Ши чем-то напоминает ситуацию, когда вы берете свои мозги и либидо, засовываете их в миксер, и нажимаете кнопку "фраппе". Приготовьтесь к тому, что следующие несколько месяцев вы будете таскаться за вашим Ши, высунув язык и слегка мыча, как нажравшийся ЛСД теленок.

Так, кто у нас еще остался? Тролли немного великоваты в определенных местах, если вы понимаете, о чем я. Слуаги слишком страшные, если, конечно же, вас не возбуждают готы (лично меня они возбуждают, если что). Красные шапки прекрасно подходят для тех случаев, когда вам хочется чего-то грубого и необычного. Главное, убедитесь, что по окончании процесса все ваши части тела остались на месте. Эшу? Очень редко: довольно сложно трахать тех, кого никогда не оказывается под рукой. Богганы? Я не верю, что это был серьезный вопрос. Меня никогда не возбуждали карлики из “Волшебника страны Оз”.

Настоящим откровением в этом плане являются паки. Иногда у вас может случиться приступ аллергии, но, Господи! Какой нокер может устоять перед ними, когда они начинают покачивать этими штучками? О каких штучках я говорю? Конечно же, об этих длинных кроличьих ушках и кошачьих хвостиках...Ах, мой сладкий кролик, скорее, иди сюда и накажи меня – я очень, очень заносчивый нокер! Я хочу, чтобы папочка-кролик отшлепал меня! Проклятье, я готов трахнуть даже пака-скунса – это стократ окупит все маленькие неприятности, связанные с процессом. Не знаю, как насчет вас, но мадмуазель Хепзибах (французский скунс из комиксов Пого) и Пепе ле Пью являются для меня настоящими секс-символами. К сожалению, паки редко рассматривают "подобные варианты". Большая их часть предпочитает "оставаться друзьями" – и это очень печально. Тем не менее, некоторые из наиболее авантюрных паков становятся настоящими звездами наших совместных нокерско-сатирских фильмов, и они гораздо более

доступны, чем большинство Ши, которые только и думают о том, как бы не потерять свою честь. И посему, трахайте паков, дети мои!

Глава Третья: Нохеры нокеров (Выдающиеся личности)

Кадмия Редд

Кадмия Редд была правительницей Гоблинского города и одним из самых известных популистских лидеров простолюдинов. В юности она служила во фригольде в должности капитана стражи. Воспользовавшись своим влиянием, она сумела перетянуть жителей фригольда на сторону роялистов в ходе Войны Соответствия, присягнув на верность лорду Дайфиллу. Во время войны она стремительно продвигалась по службе и, в конце концов, захватила власть над фригольдом с помощью силы и коварства, когда военные действия подошли к концу.

Это сочетание неплохо послужило ей в последующие годы, но с течением времени она начала становиться все более деспотичной и эксцентричной. Это не слишком-то хорошо сказалось на верности ее подданных, большую часть которых сложно было назвать идиотами. Для того, чтобы заглушить недовольные голоса, Кадмия создала личную Красную гвардию, состоящую из громил-красных шапок.

Со временем Кадмия все больше и больше теряла связь с реальностью, пока, в конце концов, не начала заниматься запретными исследованиями Банальности. Ее безумные эксперименты вышли из-под контроля, угрожая существованию фригольда и подвергая опасности жизни подменышей, обитавших в окрестных землях. Все это закончилось тем, что разгневанные подданные Кадмии восстали, расправившись с ее громилами, тогда как сама баронесса бежала. Ходят слухи о том, что она присоединилась к могущественному кругу Даунтэйнов. Многие верят, что она стремится отомстить своим бывшим подданным, как, впрочем, и другим Китэйнам Нью-Йорка, которых она винит в своем изгнании.

Доктор Тэпп

Доктор Тэпп был основателем Гоблинского города и, возможно, величайшим изобретателем из числа нокеров, оставшихся в Мире Осени после Раскола.

Он прославился в качестве архитектора, сделав блестящую карьеру, но его репутация оказалась навсегда испорчена после того, как реализация заказа, полученного им от одного из вампирских правителей Лондона, привела к ужасающим последствиям. Не подозревая об истинной природе своего нанимателя, Тэпп решил поразить его образчиком

запатентованной им передвижной архитектуры, использованной во время строительства особняка, который его наняли спроектировать. Потолок бального зала должен был отъехать в сторону, открывая второй потолок, сделанный из железных опор и разноцветного стекла. Результатом этого должен был стать удивительный эффект рассеивания солнечного света, разбрасывающего множество разноцветных лучей по роскошным мраморным стенам и полу особняка. К сожалению, реальные последствия оказались гораздо более неприятными и далеко не такими эстетичными. Хозяин особняка вместе с делегацией французских вампиров получил ожоги, несовместимые с жизнью, результатом чего стали некрасивые горстки пепла, оставшиеся на мраморном полу.

Чудом избежав покушения на свою жизнь, Тэпп покинул Лондон, после чего никто его больше не видел. Некоторые подозревают, что он до сих пор жив и ведет спокойное существование в каком-то из безлюдных уголков Британских островов.

Тем не менее, история доктора Тэппа на этом не закончилась. Когда Гоблинский город оказался на грани уничтожения, в тронном зале дворца был обнаружен тайник. В нем находилась серебряная шкатулка, где лежали давно забытые планы, подписанные мелким почерком Тэппа, который невозможно было перепутать с каким-либо другим. Согласно этим планам, существовал украшенный драгоценностями аварийный ключ, предположительно находившийся у доктора Тэппа перед его исчезновением. Нокеры Гоблинского города сулят сказочные богатства любому подменышу, который сумеет добраться до Острова Могучих и вернуться с ключом – или, что было бы еще лучше, самим доктором Тэппом – прежде, чем фригольд погибнет.

Проволочник

Этот загадочный ассассин, принадлежащий к Обезьяньей Лапе, использует проволоку (как химерическую, так и железную) для того, чтобы убивать своих жертв. Этому безжалостному и безумному нокеру пока что удавалось избегать всех попыток представителей обоих Дворов призвать его к ответу за свои преступления. Никто не знает, как он выглядит на самом деле, но известно, что обычно он старается завоевать доверие жертвы, и только после этого наносит удар.

Основными его целями являются Благие аристократы (в особенности Ши и тролли), но известно, что он принял как минимум один заказ на представителя Теневого Двора. В ходе выполнения задания он обычно использует умело расставленные ловушки; складывается впечатление, что вселение страха в сердца его жертв имеет для него особое

значение. Многие верят, что именно он стоит за недавним покушением на королеву Лаурель.

Некоторые Китэйны опасаются того, что Проволочник служит гораздо более древним и опасным хозяевам, чем главы Обезьяньей Лапы. Более того, все больше фей сходится на то, что он вообще не является подменышем, а, вместо этого, принадлежит к числу Аркадианских нокеров.

Максвелл "Серебряный Молоток"

Лондонские газеты окрестили его "Камденским костедробителем". Его жертвами – всего семь человек, все забиты до смерти – были ученые, а также владельцы магазинчиков игрушек и древностей. На месте каждого преступления была найдена его визитная карточка – маленький серебряный молоток – и отсутствовали различные ценные предметы. После серии убийств, продолжавшихся с 1966 по 1969 год, преступления внезапно прекратились зимой 1969 к явному облегчению общественности и недовольству Скотланд-Ярда, которому так и не удалось вычислить убийцу.

Учитывая то, что им удалось обнаружить лишь ничтожное количество непонятных улик, детективы Скотланд-Ярда были вынуждены признать свое поражение, так и не узнав, что преступником был Неблагой нокер, стремившийся расправиться с конкурентами (как из числа смертных, так и из числа фей). Конец его кровавым развлечениям положило возвращение Ши. Аристократы схватили разбушевавшегося гоблина и " навсегда заключили его в месте, где царит вечная тьма", сделав его судьбу примером для всех остальных Китэйнов.

До недавнего времени феи Лондона считали, что навсегда избавились от царства террора Максвелла. Тем не менее, весной 1997 года слуги нашли аристократа-Ши забитым до смерти прямо у себя во дворце-фригольде. Рядом с его расколотым черепом лежал маленький серебряный молоток.

Черная Карлица

Эта нокерша была еврейкой, зарабатывавшей на жизнь изготовлением игрушек, которая жила в районе Шварцвальда, что в Германии. В силу своего происхождения, она подверглась множеству лишений, выпавших на долю немецких евреев, остававшихся в стране после прихода к власти нацистов, кульминацией чего стало сожжение ее магазина в 1938 году во время Кристаллнахта (Ночи разбитых витрин). Она переехала в Польшу, надеясь спастись от преследований, но результатом этого стало лишь заключение в концлагере Гросс-Розен. Во время побега из концлагеря она временно ослепла, хотя при этом ей удалось убить нескольких нацистов с помощью своих

разрушительных ловушек "Белая звезда". Вскоре ее схватили и отправили в рабочий лагерь Бума, расположенный неподалеку от Аушвица, где ее умения должны были послужить на благо военной промышленности Рейха.

Большинство фей, столь тесно соприкоснувшись со зверствами нацизма, неминуемо подверглись бы Растворению, но в случае с Черной Карлицей это лишь укрепило ее желание сбежать. Когда внимание охранника оказалось отвлечено ровно настолько, чтобы она успела обратиться к колдовству, нокерша воспользовалась своим шансом. Покинув лагерь, она присоединилась к движению Сопротивления, где нашла не менее фанатичных и отчаянных борцов, готовых пожертвовать всем ради того, чтобы расплатиться со своими мучителями. Именно эти феи назвали ее Черной Карлицей, помогая ей использовать свои умения, связанные с созданием ловушек, для уничтожения нацистов и помощи евреям, которые пытались сбежать из гетто и рабочих лагерей. Согласно одной из легенд ей удалось подменить целый вагон с заключенными, отправлявшийся в Терезин, другим вагоном, заполненными клетками с цыплятами.

После освобождения концлагерей и окончания войны, нокерша, известная как Черная Карлица, вернулась к своей спокойной жизни в Шварцвальде, заново открыв свой магазин и снова занявшись своим любимым делом. Магазин и его хозяйка пребывают там и по сей день.

Глава Четвертая: Славные ребята (Образцы персонажей)

Человек, который ненавидит маленьких детей
и собак, не может быть плохим.
-Лео Ростен о В.К. Филдсе

Мастер игрушечных дел

Цитата: *И этот величественный летающий скакун может стать вашим всего лишь за какую-то жалкую сумму в Остатках, Ваше Самое Наипочтеннейшее Высочество, мадам.*

Предыстория: Еще в юном возрасте вы узнали, что можете делать игрушки, качество которых намного превосходило все, что сходило с конвейеров всех представителей индустрии игрушек вместе взятых, что было неоднократно подтверждено в ходе полевых испытаний. Ваши творения могли часами развлекать ваших друзей, даже невзирая на то, что их родители не слишком-то радовались тому, что их дети дружат "с этим невоспитанным соседским мальчишкой". Другие дети вновь и вновь нарушали запреты своих родителей, чтобы только встретиться с вами и поиграть с одним из ваших последних изобретений, пока вы учили их гадким словечкам и разнообразным ругательствам. Выполняя функцию бесконечного генератора неприличных выражений в школе, вы, тем не менее, добились немалых успехов в математике и точных науках. Неудивительно, что ваши учителя пребывали в некотором замешательстве. Затем пришел черед деревообделочной мастерской, где вращающиеся циркулярные пилы и токарные станки излучали такой сладкий запах жженого дерева, и вы могли вволю работать над вашими личными проектами, когда учитель поворачивался к вам спиной.

К сожалению, однажды вы зашли слишком далеко, в результате чего сгорела половина мастерской. (К сожалению, угли пожарища пахли уже не так сладко). Школьная администрация решила, что уже по горло сыта вашими шуточками, и вас исключили. Хотя ваши родители не сразу решились на это, вас, в конечном счете, отправили в исправительную колонию. Вы оказались там самым маленьким, что автоматически сделало вас самым подходящим объектом издевательств во стороны старших парней.

Тем не менее, ничто не могло заставить вас свернуть с избранного вами пути. В исправительной колонии также оказалась мастерская, и вы продолжали заниматься своим

ремеслом. Другие ребята довольно быстро оставили вас в покое после того, как один из старших парней напоролся на вашу растяжку, а все остальные получили с вашей помощью нелегальный доступ к школьному телевидению.

Довольно скоро ваши персональные проекты и шуточки начали наскучивать вам. Вы хотели доказать себе, что ваша работа не ограничивается подобными мелочами, и вы способны создать нечто, чего никто никогда раньше не видел, нечто, способное показать миру всю силу вашего воображения. Именно тогда ваша жизнь – а вместе с ней весь мир – изменилась навсегда. Вы задумчиво смотрели на витрину магазина игрушек, когда одна из игрушек внезапно пошевелилась. Пребывая в состоянии транса, вы вошли в лавку, и ее владелец, Старец-нокер, поведал вам секреты вашей новой жизни, наполненной безграничными возможностями для творчества.

Концепция: Вы являетесь восходящей звездой Гильдии Игрушечных Дел Мастеров, и нередко появляетесь при дворе Королевы Марии-Елизаветы из Дома Дугал. Эта пожилая леди не выносит глупостей и бессмыслицы, но это не так уж плохо, так как она любит нокерские технологии, и хотя бы отчасти сумела даровать вам то уважение, которое вы стремились получить на протяжении всей своей жизни.

Больше всего на свете вы любите создавать красивые вещи; кое-кто даже поговаривает, что вы такой гэбентсхт, что сможете со временем стать настоящим бармалохой. Разве не об этом мечтает каждый ребенок? Вы пытаетесь вести себя как "взрослый", но вам все еще сложно удержаться от того, чтобы не подшутить над окружающими (к сожалению, баронесса-тролль, прибывшая ко двору, не слишком-то оценила вашу "козявочную пушку"). Тем не менее, вам нравится работать с другими Китэйнами, пускай даже они не всегда рады тому, что вы говорите.

Советы по отыгрышу: Если бы люди слушали вас, они бы очень быстро поняли, что жизнь гораздо интереснее, чем кажется. Выше нос, старикан! Вот новая блестящая игрушка – что еще нужно для того, чтобы вокруг тебя собрались все твои внуки? И разве есть что-то, что может порадовать мудреца больше, чем смех детей, играющих у его ног?

Не бойся, подходи! Бери! Я не сомневаюсь, что ты наслушался достаточно страшилок о нокерском ремесле и о них трудно забыть, но наши игрушки действительно безвредны. Отвечаю!

Снаряжение: Праща, Камень Василиска, орнитоптер "Пегас", спутник-голем.

Имя:		**Двор:**	Благой	**Обличье:**	Юноша
Игрок:		**Наследия:**	Ремесленник/ Насмешник	**Общество:**	Гильдия Игрушечных Дел Мастеров
Хроника:		**Титул:**		**Табор:**	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	*	Харизма	**	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	****	Интеллект	*****
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		**Навыки**		**Познания**	
Бдительность		Ремесла	***	Химерическая алхимия	***
Атлетизм		Вождение		Компьютер	**
Драка		Этикет	*	Загадки	
Уклонение		Огнестрельное Оружие		Гематрия	***
Эмпатия		Лидерство		Гримуары	
Запугивание		Фехтование		Расследование	
Проницательность	***	Горное дело	*	Знания (феи)	*
Убеждение		Безопасность		Медицина	
Знание Улиц		Маскировка	***	Политика	*
Хитрость	**	Выживание	*	Наука	***

Преимущества

Дополнения		**Искусства**		**Королевства**	
Химера (голем)	**	Инфузия	****	Люди	*
Сокровище (Камень Василиска, орнитоптер)	***	Обман	*	Предметы	**
				Природа	***

Другие Черты

Гламур

☐☐☐☐☐

Воля

☐☐

Банальность

☐

Здоровье

	Реальное	Химер.
Синяки		
Поврежден –1		
Сильно Поврежден –2		
Ранен –3		
Тяжело Ранен –4		
Искалечен –5		
Обездвижен		

Порог Созидательности/ Разрушительности	**Права Рождения/Слабости**	**Опыт**
	Выковывание химер, Починка/Недостатки	

Мастер-вор

Цитата: *Я люблю грабить богганов. Забраться к ним на второй этаж так легко…*

Предыстория: Вы выросли среди нокеров, и потому довольно быстро поняли, что к чему. Некоторое время вы работали помощником пожилого и добродушного нокера-Старца, в основном завершая второстепенные проекты. Ваш господин занимался изготовлением игрушек для самых богатых фей королевства и никогда не испытывал недостатка в Остатках. Вам нравилась ваша работа, но при этом вы не могли избавиться от мысли, что вам чего-то не хватает.

Как-то раз вы возились с механическим Чеширским котом, стоявшим в углу, к которому ваш господин всегда запрещал вам прикасаться. В какой-то момент кот расплылся в широкой механической улыбке, после чего перед вашими глазами предстало содержимое скрытого тайника у него в животике. Там лежали тайные планы серии хитроумных и масштабных ограблений. Вы узнали изящный почерк вашего господина, описывающего детали недавнего ограбления, которое до сих пор было на слуху у всех местных фей – в результате этого преступления было похищено изумрудное ожерелье герцогини. Судя по всему, ваш господин был далек от того образца добропорядочности, каким вы его всегда считали.

Конечно же, ничто из происходящего в магазине не происходило без ведома вашего господина, и ваше “открытие” произошло именно тогда, когда он решил ввести вас в дело. Вам пришлось попотеть с недельку прежде, чем он вызвал вас на откровенный разговор. Он рассказал вам, что с помощью его тайного ремесла, ему удалось скопить состояние, которое превосходило состояния многих аристократов, но при этом не нашлось никого, кому он сумел бы передать “семейное дело”. Он спросил, как вы относитесь к подобной перспективе, и вы ответили ему улыбкой, которой позавидовал бы любой Чеширский кот.

Концепция: Ваш бывший господин забрал все свои сбережения и отбыл на покой в Уделы Светлого Рая с какой-то молоденькой девчонкой-паком. Тем не менее, прежде, чем уехать, он преподал вам основы своего тайного ремесла, сорвав свой последний куш и предоставив вам меньшую половину добычи. Именно это стало основной частью вашего наследства. Вам даже в голову не пришло затаить на него обиду; в конце концов, он сделал это в полном соответствии с деловой этикой. Если молодой нокер не будет думать головой, ему уготована беспросветная рутина, ненамного отличающаяся от той, в условиях которой влачат с девяти до пяти свое жалкое существование смертные невежды из Осеннего Мира. Тем не менее, это явно не для вас. Пока что ваши преступления приносили довольно скромные результаты. На данный момент,

главным вашим достижением является успешная кража Беспамятного камня одного слуага. Если бы вы только сами помнили, куда вы положили эту проклятую вещь…

Советы по отыгрышу: Вы знаете, что нокерам никогда и ничего не достается даром, и потому вам придется взять то, чего вы заслуживаете. По крайней мере, так вы оправдываете свои действия, когда вам не хочется признавать то, что вы действуете из любви к искусству. Вы обожаете ощущение, которое испытываете в тот момент, когда ваши планы – настолько продуманные и тщательно спланированные, что иногда они напоминают вам часовой механизм – приходят в действие.

Вы тщательно планируете каждую деталь, как если бы вы составляли чертеж для сложного механизма, но при этом всегда остается элемент случайности, который способен в один миг отправить все ваши приготовления в мусорную корзину. Возможно, тролль-охранник все равно решит проверить эту дверь, даже невзирая на то, что он "знает", что она закрыта. Возможно, у Князя окажется слишком чуткий сон. Идеального преступления не существует, но это не означает того, что к идеалу нельзя стремиться.

Снаряжение: Отмычки, веревка, маятник.

Имя:		**Двор:**	Неблагой	**Обличье:**	Юноша
Игрок:		**Наследия:**	Преступник/ Шутник	**Общество:**	
Хроника:		**Титул:**		**Табор:**	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	**	Харизма	*	Восприятие	***
Ловкость	****	Манипулирование	**	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	***	Сообразительность	****

Способности

Таланты		**Навыки**		**Познания**	
Бдительность	**	Ремесла	***	Химерическая алхимия	*
Атлетизм	***	Вождение		Компьютер	**
Драка	*	Этикет		Загадки	
Уклонение	*	Огнестрельное Оружие	*	Гематрия	*
Эмпатия		Лидерство		Гримуары	
Запугивание		Фехтование		Расследование	*
Проницательность	**	Горное дело	*	Знания (Ближняя Греза)	
Убеждение		Безопасность	***	Медицина	
Знание Улиц	**	Маскировка	**	Политика	
Хитрость	**	Выживание		Наука	

Преимущества

Дополнения		**Искусства**		**Королевства**	
Мечтатели	*	Инфузия	*	Феи	*
Ресурсы	**	Обман	*	Предметы	**
Сокровище	**	Странствия	***	Места	**

Другие Черты

Гламур

☐☐☐☐☐

Воля

☐☐☐

Банальность

☐☐☐

Здоровье

	Реальное	Химер.
Синяки		
Поврежден –1		
Сильно Поврежден –2		
Ранен –3		
Тяжело Ранен –4		
Искалечен –5		
Обездвижен		

Порог Созидательности/

Права Рождения/Слабости

Опыт

Разрушительности

Выковывание химер,
Починка/Недостатки

Стареющий Эфиронавт

Цитата: *Ни одна преграда и ни одна загадка не сумеют устоять перед несгибаемой волей исследователя!*

Предыстория: С самого детства, когда вы еще были наивным мальчиком в коротеньких штанишках, вы использовали свою любовь к изобретательству для того, чтобы как можно быстрее увидеть то, что скрывается за линией горизонта. Вы посетили столько неведомых стран и удивительных мест, что вам должны были уже давно приесться путешествия, но, в силу неведомых обстоятельств, вы до сих пор испытываете такое же непреодолимое желание увидеть, что ждет вас за следующим поворотом, как и тогда, когда вы впервые отправились в путь.

Если подменыш постоянно соприкасается с Грезой и ее удивительными порождениями на протяжении всей своей жизни, он вполне может прожить многие столетия. Тем не менее, это не мешает ему оказаться на задворках общества фей в конце жизни, лишившись прежней славы, известности и уважения. Именно это произошло с вами, хотя вы помните, что так было далеко не всегда. Вы покоряли самые неприступные участки горы Эверест. Вы преследовали безумного эфирного волшебника, именуемого лордом Вальдо Тэтчером, вместе с его инфернальным механическим кротом в недрах Полой Земли. Вы спорили о физике с Эйнштейном и Планком, и обсуждали с Николой Теслой его удивительные изобретения. Вы изъяли – естественно, в научных целях – исполинский звездный бриллиант у правителя Эмирата Синих Песков, который управлял землями эшу. Вы охотились на исполинских обитателей узарского вельдта на равнинах Венеры, и слизывали сладкий нектар с пупка великой правительницы Тибета, которая была наполовину-Ши (можете представить себе ее ярость, когда она проснулась!) Вы были владельцем несметных богатств и голодным избитым бродягой. После последней неудачной сделки с представителями народа Манекенов вы потеряли все, если не считать вашего верного мушкета (именуемого Викторией) и бесстрашного спутника и друга-боггана, известного как Джотто.

Концепция: Вы собираетесь снова встать на ноги. Недавно вам удалось найти новенькую астрономическую карту. Вы смогли наскрести достаточно Остатков для того, чтобы купить эфирный аэростат и снарядить его старенькими астрономическими приборами. Вы знаете, что на Самайн над долиной Триллиума должен открыться лунный трод. Теперь вы с Джотто ищете отважных странников, которые согласятся отправиться с вами. Вы ищете авантюристов, которые были бы похожи на тех смелых ребятишек, которых вы потеряли на Северном полюсе, выслеживая дикого Вендиго (вы предпочитаете вспоминать об этом случае как можно реже).

Тогда Джотто отморозил себе пальцы, но продолжал держаться достойно. Видит Бог, он заслуживает хорошей жизни гораздо больше, чем вы.

Возможно вы никогда не разбирались в фундаментальных особенностях Грезы так же хорошо, как все эти яйцеголовые, занимающиеся лабораторными исследованиями. Но разве может кто-либо из них сказать, что совершил нечто, подобно тому, что совершили вы, или увидел хотя бы сотую долю того, что представало перед вашими глазами? Очень вряд ли.

Советы по отыгрышу: Хрумп! Никогда не разрешайте кому-нибудь увидеть то, как вы теряете самообладание. Как бы сильно непристойности не бурлили внутри вас, вы не имеете права выпустить их на свободу. Даже когда управляемый вами дирижабль врезается в утес, и вы начинаете падать вниз, где вас уже поджидают кровожадные красные шапки Срединных пустошей, жадно облизывающие губы своими мерзкими языками, вам остается только кусать язык, скрежетать зубами и беспокойно попыхивать своей трубкой. Хрумп! Спокойствие. Только спокойствие.

Снаряжение: Мушкет, аэростат (Икар VII), карманные часы на цепочке, трубка, крест Виктории.

Имя:		**Двор:**	Благой	**Обличье:**	Старец
Игрок:		**Наследия:**	Странник/ Софист	**Общество:**	Эфиронавты
Хроника:		**Титул:**		**Табор:**	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	***	Харизма	**	Восприятие	**
Ловкость	**	Манипулирование	**	Интеллект	*****
Выносливость	***	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		**Навыки**		**Познания**	
Бдительность	*	Ремесла	**	Химерическая алхимия	***
Атлетизм	**	Вождение		Компьютер	
Драка	*	Этикет		Загадки	*
Уклонение		Огнестрельное Оружие	*	Гематрия	***
Эмпатия		Лидерство		Гримуары	
Запугивание	*	Фехтование		Расследование	*
Проницательность	*	Горное дело	*	Знания (Ближняя Греза)	****
Убеждение	*	Безопасность	*	Медицина	
Знание Улиц	*	Маскировка		Политика	
Хитрость	*	Выживание	*	Наука	**

Преимущества

Дополнения		**Искусства**		**Королевства**	
Контакты	**	Инфузия	**	Феи	*
Память	*	Изначальность	*	Предметы	*
Сокровище (ружье и аэростат)	*****	Странствия	**	Места	***
Свита	*				

Другие Черты

Гламур
□□□

Воля
□□□□□

Банальность
□□□□□

Здоровье

	Реальное	Химер.
Синяки		
Поврежден –1		
Сильно Поврежден –2		
Ранен –3		
Тяжело Ранен –4		
Искалечен –5		
Обездвижен		

Порог

Права

Опыт

Созидательности/ Разрушительности	**Рождения/Слабости**
	Выковывание химер, Починка/Недостатки

Разрушитель на поводке

Цитата: "*Адаптируйся или сдохни, уменьшив уровень перенаселенности, тупой, травоядный козлина-Луддит!*"

Предыстория: Вы родились и выросли в общине хиппи. "Восхваляйте мир и любовь, и откажитесь от технологии, братья, так как в противном случае злые свиньи, в чьих руках находится власть, уничтожат нас всех в последнем вихре ядерного разрушения".

Прекрасно.

Честно говоря, вы бы не отказались стать жертвой вышеупомянутого вихря, если бы только это позволило вам утащить с собой всех этих вонючих травоедов и пацифистов. Тупоголовые дебилы, размахивающие разноцветными кристаллами! Вы сбежали из общины еще в юности, но, как оказалось, все остальные феи были ненамного лучше этих проклятых хиппи.

Неумолимый технический прогресс продвигал мир в одном направлении, но большинство его обитателей отчаянно стремилось умчаться в противоположном – тупоголовые и дегенеративные дерьмоеды! Впервые вы столкнулись с этим, когда принесли новенькую видеоигру во фригольд. Другие дети (и даже некоторые Старцы) оказались крайне увлечены игрушкой, и вас не могло не радовать их приобщение к достижениям технологической цивилизации. Тем не менее, именно тогда барон и его лакеи-тролли решили, что ваша игра оказывает "дурное воздействие" на других фей. Проклятье, но ведь это никак не сказалось на притоке Гламура, так какого же хрена он так взбесился? Как бы то ни было, барон выбросил вас за двери, и поломал все ваши механизмы. Никакого чувства юмора и ни малейшего признака интеллекта – и это при то, что он был Неблагим!

На некоторое время вам пришлось лечь на дно и затаится. Проклятье, даже *фриггинбурбинские* скинхеды не хотели иметь с вами дело. Затем, однажды ночью, когда вы сидели под дождем, чувствуя себя странной субстанцией коричневого цвета, которая вываливается из задницы слуагов, эта миленькая телочка-нокер подобрала вас и привела домой. Она накормила вас, и рассказала о каком-то "Червяке" с большой буквы, после чего вы ощутили, что можете свернуть горы. Затем она познакомила вас со своими друзьями-Расточителями, и объяснила вам, каким образом лучше сломать существующую систему. Благой Двор, Теневой Двор, Бес Дин – всем этим ублюдкам было наплевать на вас, и потому вы с готовностью согласились плюнуть на них. Вы послали барону одну из своих новых и еще более неприятных игрушек. Ходят слухи, что с тех пор он просыпается каждую ночь от своих же криков.

Концепция: У вас была нелегкая жизнь, и в результате этого многие другие Китэйны считают вас абсолютно

безнадежным. Рыцари Красной Ветви поймали вас во время одного из ваших первых рейдов и передали Благому герцогу, который должен был "свершить правосудие". Тем не менее, герцог сказал, что у вас в душе есть что-то, за что "стоит сражаться". В отличие от того гребаного барона он действительно обладал немалой силой. Он наложил на вас одно из этих проклятых заклинаний Ши. Вы знаете, такая хрень, которая заставляет вас считать себя мухой на куче дерьма, а их – живыми богами. Проклятье, его разглагольствования даже сумели выбить у вас из головы весь этот бред о вонючем " господине Червяке". Ваша братва бросила вас, и потому вам осталось только сидеть на заднице и чесать голову, думая о том, что же делать теперь.

Как бы то ни было, герцог передал вас группе подменышей, приказав вам помочь им выследить ваших старых друзей-Разрушителей (судя по всему, они реально отлили ему в тапки). Некоторые из вашей новой "банды" относились к вам довольно неплохо, но гребаный тролль явно считает, что по вам плачет палка. Вы не уверены, что вам теперь делать. Вы хотите убить их всех, и, в особенности, тролля, но это паршивое заклинание Ши до сих пор отдается у вас в ушах, заставляя вести себя, как подобает настоящему пай-мальчику.

Советы по отыгрышу: Вы являетесь очень замкнутой и мрачной персоной. Этот долбаный тролль хорошенько выбил из вас дерьмо, когда вы пытались убежать. Он владел Искусством Странствий, и потому вам не удалось уйти далеко. Это мерзкая богганша-Старец принесла вам немного мази для разбитой губы и подбитого глаза. Вы предложили ей пойти в задницу, сказав, что вам не нужна ее *фуркнутая* жалость, но она всего лишь вздохнула и начала смазывать ваши ушибы.

Ваша миссия практически невыполнима. Разрушители действуют небольшими отрядами, и вы не знаете, где вам искать вашу старую банду. Тем не менее, вы подсознательно чувствуете, что они скоро найдут вас. Вам нравится представлять, как эта телочка вместе с ее пушистиками будут вгрызаться в ваших "новых друзей", которые позавидуют шкафу со жратвой, рядом с которым внезапно оказалась красная шапка. Единственная проблема заключается в том, что вы не уверены в том, что ваши "настоящие" друзья не решат разобраться с вами после того, как герцог хорошенько продрал вам мозги ершиком. Из-за этого вам снятся кошмары о разбивающихся механизмах, красных глазах и огромных зубах. Впрочем, может быть, вы это все заслужили.

Снаряжение: Одежда на вас и пара Очков Реальной Виртуальности, которую позволил вам оставить герцог. Вам запрещено носить оружие.

Имя:		**Двор:**	Неблагой (склоняется к Благому)	**Обличье:**	Юноша
Игрок:		**Наследия:**	Схизматик/ Критикан	**Общество:**	Разрушители
Хроника:		**Титул:**		**Табор:**	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	**	Харизма	*	Восприятие	**
Ловкость	**	Манипулирование	*****	Интеллект	****
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		**Навыки**		**Познания**	
Бдительность		Ремесла	***	Химерическая алхимия	***
Атлетизм		Вождение		Компьютер	***
Драка		Этикет		Загадки	
Уклонение	*	Огнестрельное Оружие	*	Гематрия	***
Эмпатия		Лидерство		Гримуары	
Запугивание	*	Фехтование		Расследование	
Проницательность	*	Горное дело		Знания (феи)	
Убеждение	*	Безопасность	**	Медицина	
Знание Улиц	**	Маскировка	**	Политика	*
Хитрость		Выживание	*	Наука	***

Преимущества

Дополнения		**Искусства**		**Королевства**	
Контакты	*	Инфузия	*	Феи	*
Мечтатели	*	Обман	**	Предметы	****
Сокровище (очки реальной виртуальности)	***	Фокусы	**		

Другие Черты

Отозванная лицензия

(Недостаток 2 пункта)

Гламур

☐☐☐☐☐

Воля

☐☐☐

Банальность

☐☐☐

Здоровье

	Реальное	Химер.
Синяки		
Поврежден –1		
Сильно Поврежден –2		
Ранен –3		
Тяжело Ранен –4		
Искалечен –5		
Обездвижен		

Порог Созидательности/ Разрушительности	**Права Рождения/Слабости**	**Опыт**
	Выковывание химер, Починка/Недостатки	

Авантюрный шахтер

Цитата: *Вы хотите, чтобы я пробрался в пещеру дракона и установил там ловушку? Прекрасно, черт возьми, у меня будет, чем заняться сегодня!*

Предыстория: Жизнь шахтера во фригольде Черной Драгоценности сложно было назвать легкой. Как бы тяжело не работала ваша семья, этот ублюдок Моргенштерн отбирал у них все, что они добывали. Ваши родители отчаянно пытались разубедить вас заниматься горным делом, чтобы вам не пришлось влачить столь же жалкое существование. Именно тогда вы обнаружили у себя врожденную склонность к механике.

После того, как вы закончили университет, ваш отец тяжело заболел и необходимость содержать семью легла на ваши плечи. Тем не менее, Моргенштерн сделал все для того, чтобы нокеры могли найти работу в этом городе только у него в шахте. Вы делали то, что вам говорили, и учились у более опытных нокеров, надеясь начать новую жизнь. В конце концов, вам удалось скопить немного денег и открыть собственную автомобильную мастерскую. Вы начали чинить машины в свободное время, и, в конце концов, уволились с шахты, когда ваш бизнес начал приносить достаточный доход. Тем не менее, Моргенштерн очень сильно разозлился. "Никто не посмеет надувать меня," – кричал он.

Однажды поздно вечером, вы работали у себя в мастерской и, внезапно, услышали странное бряцание. Закованный в красные доспехи рыцарь-Ши на механической лошади приближался к вашему магазину со стороны шахты. Рыцарь был ранен, а у его скакуна оказалась сломана нога. Вы помогли ему зайти внутрь и установили на место ногу лошади, пока рыцарь устало пил плохой кофе с автозаправки. Тем не менее, спустя несколько минут преследовавшая Ши банда Банальных угольных химер, ворвалась в двери вашего фригольда. Вам вместе с рыцарем удалось отбить их нападение и вы внезапно поняли, что ваша жизнь изменилась.

Концепция: Никто не любит Ши, но у вас есть все основания считать, что вы никогда не встречали никого, кто был бы таким же честным или благородным, как ваш друг, принадлежащий к ордену Красной Ветви. После того, как вы помогли ему, он предложил вам присоединиться к нему в его приключениях.

С тех пор ваша жизнь превратилась в бесконечные американские горки, по крайней мере, до последних событий. Моргенштерн совсем свихнулся и поставил под угрозу свою собственную шахту, чтобы только добраться до рыцаря. Угольные человечки этого безумца окружили вас и вашего друга – их оказалось слишком много для того, чтобы у вас были

хотя бы какие-то шансы справиться с ними. Вы внезапно поняли, что приключения имеют не только приятную сторону.

Именно тогда вы сделали то, чего никогда не делали до этого – бросились бежать, оставив своего друга в беде. Вам удалось спастись, но с тех пор вы не можете избавиться от стыда за собственный поступок.

Ши отличаются большей уязвимость к Банальности, чем большинство фей, и вы боитесь того, что ваш спутник оказался потерян для мира Китэйнов. Вы твердо убеждены в том, что обязаны найти его, и теперь хотите заручиться помощью других подменышей. Ничто больше не имеет для вас значения.

Советы по отыгрышу: В отличие от большинства нокеров вам действительно нравится общество других подменышей. Вы можете быть очень милым и рассудительным, и пытаетесь всеми силами сдержать непристойности, вырывающиеся у вас изо рта – нокерское проклятье нередко оказывает гораздо большее воздействие, когда люди не ожидают от вас чего-то подобного. Вы вините в трусости, которая привела к тому, что вы потеряли друга, свое Неблагое Наследие, и всеми силами пытаетесь бороться с этим. Несмотря на то, что вы восстали против устоев вашего города, ваши взгляды остаются весьма традиционными для вашего кита. Вы всегда стараетесь поступать правильно.

Снаряжение: Различные инструменты, Камень Василиска, подержанный Вольво в прекрасном состоянии, здоровенный молот.

Имя:		**Двор:**	Благой	**Обличье:**	Юноша
Игрок:		**Наследия:**	Товарищ/ Трус	**Общество:**	
Хроника:		**Титул:**		**Табор:**	

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	***	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	*	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		**Навыки**		**Познания**	
Бдительность	*	Ремесла	***	Химическая алхимия	***
Атлетизм	*	Вождение		Компьютер	***
Драка	*	Этикет		Загадки	
Уклонение	*	Огнестрельное Оружие		Гематрия	***
Эмпатия		Лидерство		Гримуары	
Запугивание		Фехтование	**	Расследование	*
Проницательность	*	Горное дело	***	Знания (феи)	*
Убеждение	*	Безопасность		Медицина	
Знание Улиц		Маскировка	*	Политика	
Хитрость		Выживание		Наука	**

Преимущества

Дополнения		**Искусства**		**Королевства**	
Мечтатели (старый механик)	*	Инфузия	**	Люди	*
Владения (гараж)	**	Изначальность	*	Феи	**
Ресурсы	***			Предметы	***
Сокровище (камень Василиска)	*				

Другие Черты

Быстрый молот

(Достоинство 3 пункта)

Гламур

☐☐☐☐☐

Воля

☐☐☐

Банальность

☐☐☐

Здоровье

	Реальное	Химер.
Синяки		
Поврежден –1		
Сильно Поврежден –2		
Ранен –3		
Тяжело Ранен –4		
Искалечен –5		
Обездвижен		

Порог Созидательности/ Разрушительности	**Права Рождения/Слабости**	**Опыт**
	Выковывание химер, Починка/Недостатки	

Глава Пятая: Эксперименты и Тайны (новые Черты и Сокровища)

И, важнее всего того, что практически все описанные рецепты представляют немалую опасность, особенно для тех, кто играется с ними, не зная, что, в действительности, он делает, и чего хочет достичь. Не забывайте о внимательности, здравом смысле и осторожности. Эта книга не предназначена для детей или умственно отсталых.
-Уильям Пауэлл, Поваренная книга анархиста

Достоинства и Недостатки

Долгие века тяжелой работы, ругани и жизни под землей, привели к тому, что нокеры обзавелись как определенными преимуществами, так и недостатками, отличающими их от представителей других китов. Эти качества обычно становятся заметны тогда, когда нокеры пребывают в своей собственной стихии – или же настолько далеко от нее, что становятся уязвимыми.

Туннельное зрение (Достоинство, 2 пункта)

Большинство нокеров привыкло работать в условиях плохого освещения и низкой видимости, но вам посчастливилось унаследовать дар, которым славились древние гоблины-шахтеры. Вы можете видеть в абсолютной тьме так же хорошо, как и при свете дня; при этом вы не получаете каких-либо отрицательных модификаторов к Восприятию. Помимо этого, вы также гораздо лучше видите в тумане, дымке и других условиях, связанных с ограниченной видимостью. Сложность ваших бросков Восприятия никогда не увеличивается более, чем на один пункт, даже в условиях крайне густого тумана или дыма.

Быстрый молот (Достоинство, 3 пункта)

Вы считаетесь очень сноровистым и талантливым работником даже по меркам своего кита. Когда вы строите или чините что-то, сложность бросков Ремесла уменьшается на один пункт. Кроме того, вам требуется гораздо меньше успехов во время продолжительных бросков, связанных с большими или сложными проектами (количество необходимых успехов может

уменьшаться на один, два и даже три успеха). Кроме того, это Достоинство уменьшает сложность всех бросков Горного дела на два пункта.

Работа с железом (Достоинство, 5 пунктов)

Большинство нокеров не переносит прикосновения холодного железа, но, в силу неведомых причин, ваша кожа обладает естественной сопротивляемостью губительному воздействию этого металла. Благодаря этому, вы обладаете гораздо большим количеством возможностей для работы в условиях реального мира, что вызывает зависть других нокеров, хотя, в то же время, они относятся к вашему дару с некоторым подозрением. В сути своей, это Достоинство ничем не отличается от Достоинства Сопротивляемость Железу (смотрите базовую книгу Подменышей: Грезы второй редакции), но благодаря ему не только вы сами получаете иммунитет к холодному железу, но и ваши химерические творения оказываются гораздо менее восприимчивы к его воздействию.

Троглодит (Недостаток, 1-4 пункта)

Вы являетесь живым анахронизмом, напоминающим о древних гоблинах, и проводите большую часть своего времени под землей. Яркий свет раздражает вас, и у вас возникают проблемы со зрением в присутствии источника света, яркость которого превосходит огонь костра. Если вы обладаете Недостатком на один пункт, ваши глаза оказываются всего лишь очень чувствительны к яркому свету: сложность всех бросков Восприятия, основанных на зрении, увеличивается на два пункта в условиях солнечного света. Сложность бросков уменьшается на один пункт, если вы носите черные очки.

В случае с Недостатком на четыре пункта, вы являетесь истинным троглодитом. В обличье феи ваши глаза напоминают мерцающие блюдца. Вы не видите ничего в условиях освещения, яркость которого превосходит огонь костра, хотя вам могут помочь очень темные очки. Тем не менее, даже при условии подобной защиты, сложность всех бросков, связанных со зрением, увеличивается на три пункта.

Сквернослов (Недостаток, 2 пункта)

Всем нокерам свойственно сквернословить, но та частота, с которой вы обращаетесь к неприличным выражениям, способна пристыдить большинство представителей вашего кита. Ваш рот извергает практически бесконечный поток отвратительнейшей брани. Даже другие нокеры находят ваше

общество неприятным. Они знают, когда лучше заткнуться при дворе, и когда стоит хотя бы на время перестать сквернословить. Тем не менее, все это не относится к вам. У вас нередко возникают проблемы даже во время коротких телефонных разговоров. Камни Василиска разбиваются у вас в руках в течение одной ночи. Помимо всего прочего, этот Недостаток гарантированно означает то, что вам никогда не удастся найти приличную работу в человеческом обществе.

Гоблинский магнит (Недостаток, 2 пункта)

Гоблины действительно любят вас, и хотят стать вашими друзьями. Они появляются поздно ночью, и таскают ваши инструменты, пока вы пытаетесь работать. Они думают, что это просто потрясающе смешно, когда они рассказывают герцогине, что, по вашему мнению, у нее лошадиное лицо. (На самом деле, это действительно так!). Вокруг вас нередко происходят взрывы. Как бы часто вы ни советовали гоблинам *отфуркнуть* от вас, они всего лишь смеются, и еще активнее начинают вас преследовать. Единственной положительной стороной этого является то, что все остальные Китэйны стараются держаться от вас как можно дальше.

Отозванная лицензия (Недостаток, 2-5 пунктов)

Вы нарушили одно из традиционных правил нокеров. Возможно, вы продавали запрещенные технологии, не сумели выполнить контракт или же плохо обращались с одним из ваших големов. В любом случае, ваши действия дурно отразились на других нокерах, и Бес Дин отозвал у вас лицензию изобретателя. В силу этого, вы больше не можете легально заниматься своим ремеслом.

Игрок и Рассказчик должны вместе решить, что натворил персонаж, и насколько серьезным является его нарушение. Если оно было незначительным, то речь идет об испытательном сроке; Бес Дин может, в конечном счете, восстановить вашу лицензию, при условии хорошего поведения и оказания особых услуг с вашей стороны. Таким образом, у вас будет возможность искупить свою вину. Вполне возможно, что прямо сейчас вы этим и занимаетесь. Рассказчик должен определить, когда именно она окажется искуплена. В таких случаях, этот Недостаток будет стоить два пункта.

Нокеры, которые совершили особо серьезные преступления, могут потерять свою лицензию навсегда. Если речь идет о подобной ситуации, то стоимость данного Недостатка равняется пяти пунктам.

Дополнения

Занятия ремеслом, торгашеством и контрактами позволили нокерам обзавестись множеством рычагов влияния, знакомств и контактов. В результате этого, вы можете создать любое количество подобных Черт, которые помогут вашим игрокам отобразить особенности их персонажей. Тем не менее, самое важное Дополнение описано ниже.

Голем

Вы пользуетесь услугами верного вам голема. Если у вас нет соответствующих уровней Искусства Инфузии (Анимантис и Гилдул), то, скорее всего, вы не создали его самостоятельно, а получили в наследство (возможно, в качестве фамильной ценности). Вы должны определить характерные особенности голема, в частности, его внешний вид и характер. Обычно големы выглядят как роботы из фантастических фильмов и журналов 50-ых годов, ожившие доспехи, механические животные, или "традиционные" глиняные люди. Известно, что некоторые Дети экспериментировали с модернизированными моделями, списанными с роботов из японского аниме.

Ваш верный голем является близким союзником, который будет помогать вам во всем, что вы пожелаете. Сила этого существа зависит от уровня Дополнения – небольшая, дребезжащая игрушка, которая неспособна представлять угрозу, является незначительной химерой. Полностью укомплектованный всем необходимым боевой голем является очень могущественной химерой – особенно, для начинающего персонажа. (Более подробная информация о создании големов представлена в разделе "Создание химерических существ" в базовой книге Подменышей: Грезы второй редакции). Особенно могущественные големы могут представлять собой нечто еще более ценное.

- **Базовый:** Средство увеселения (8 пунктов Атрибутов)
- **Незначительный:** Небольшой голем (15 пунктов Атрибутов)
- **Полезный:** Полезный голем (22 пункта Атрибутов)
- **Значительный:** Достаточно сильный голем (29 пунктов Атрибутов)
- **Невероятный:** Очень могущественный голем (36 пунктов Атрибутов)

Более подробная информация об Атрибутах големов представлена в описании Искусства Инфузии на страницах 56-58.

Разумные големы настолько высоко ценятся среди нокеров, что любая попытка навредить одному из них считается нарушением этики кита. Попытки дурного обращения с големами караются местным Бес Дином, и особенно ужасные преступления могут передаваться на рассмотрение Великому Бес Дину в качестве назидания всем остальным нокерам.

Горное дело

Нокеры, возможно, являются самыми умелыми шахтерами в мире, и, вдобавок к этому, создателями масштабных туннельных комплексов. Они одинаково хорошо научились прокладывать туннели в горных породах Грезы и Мира Осени. Все нокеры чувствуют себя под землей как дома, и могут с легкостью путешествовать через подземные толщи, ухитряясь пробираться через самые узкие туннели. Сложность бросков нокеров никогда не увеличивается более, чем на 2 пункта, при движении в условиях ограниченного пространства под землей, хотя некоторые проходы оказываются слишком тесными даже для них.

Нокеры также являются устрашающими подземными бойцами; они получают дополнительный кубик ко всем боевым броскам при сражении под землей. Это представляется весьма полезным, в силу того, что нокеры нередко сталкиваются с непредвиденными проблемами при углублении своих шахт. В Грезе они регулярно вступают в противостояние с красными шапками и различными породами химер. Некоторые скальные химеры являются исконными врагами нокеров, тогда как другие могут выступать в качестве союзников или же поддерживать нейтралитет. Помимо этого, в ходе попыток вернуть себе свои старые туннели после Воссоединения, нокеры столкнулись с Аслунти, расой кошмарных химер-пауков.

Новые Способности

Нокеры являются мастерами механических приспособлений и машин, обладают знанием научных теорий и истин, способных помутить разумы величайших смертных ученых, и по праву считаются непревзойденными горнодобытчиками и ремесленниками. Эти уникальные возможности предоставляются им благодаря набору Способностей, доступных только персонажам-нокерам.

Навыки

Горное дело

Нокеры с незапамятных времен поселились под землей. С помощью молота и кирки, вы способны с удивительной скоростью прокладывать туннели через обычную или химерическую скалу. Вы можете проложить туннель, рассчитанный на рост нокера, практически в любой породе (со скоростью один метр в час за каждый успех, набранный на броске Ловкости + Горного дела). Сложность бросков зависит от прочности породы (начиная 4 для глины и заканчивая 10 для самой прочной скалы). Вам также известно, как укреплять туннели, чтобы предотвратить возможный обвал, и как добывать драгоценные металлы и камни из скалы, не повреждая их. Вы также прекрасно ориентируетесь в подземных туннелях, и можете использовать этот Навык для определения направления. Кроме того, обладающие этим Навыком нокеры владеют немалыми познаниями в области теории горного дела, распространенной среди представителей этого кита.

Большинство нокеров обладает как минимум некоторым представлением о горном деле, даже если они не обладают этим Навыком, и свысока относятся к своим собратьям, которым никогда не доводилось спускаться в шахту.

Доступно: Нокерам, Красным шапкам, Шахтерам.

Специализации: Драгоценные металлы, Драгоценные камни, Знание шахт, Скальные породы.

• Ученик: Вы можете найти дорогу в своем собственном фригольде.
•• Шахтер: Вы уже лучше ориентируетесь под землей, но все еще ухитряетесь периодически заблудиться в одном из странных туннелей.
••• Крот: Вы хорошо подготовлены и способны без труда найти дорогу под землей.
•••• Мастер: В ваших венах течет каменная крошка. Вы можете проделать туннель где угодно и в чем угодно.
••••• Бармалоха: Вы являетесь одним из величайших мастеров горного дела. Вы верите, что однажды сумеете проложить туннель, который приведет вас в Аркадию.

Познания

Химерическая алхимия

Право Рождения Создание химер обладает определенными ограничениями (нокеры не могут создавать предметы, которые связаны с радиацией, электричеством или активными химическими реакциями, или же нуждаются в них для нормального функционирования). Для того, чтобы компенсировать этот недостаток, нокеры решили разработать

высокоспециализированную научную школу, которая занимается химическими реакциями, которые сложно воспроизвести в Грезе.

Вам удалось приобрести определенные познания в этой малоизвестной области. Знакомство с Химерической алхимией позволяет вам выйти за пределы того, что может создать в Грезе большинство нокеров. Вы больше не должны ограничивать себя механическими устройствами и рабочими инструментами. Теперь вы можете создавать химерические батареи, позволяющие вам приводить в действие удивительные механизмы, и даже преобразовывать различные субстанции. Возможно, вам даже удастся превратить химерический свинец в золото (или же это снова окажется медный колчедан).

В отличие от Банальной химии, которая является точной наукой, Химерическая алхимия во многом основана на интуиции. Химерическая реакция, успешно проведенная в Грезе сегодня, может дать абсолютно иные результаты завтра. В результате этого, основная ваша задача заключается в том, чтобы научиться предсказывать эти странные изменения. Тем не менее, чем сильнее вы углубляетесь в Грезу, тем сложнее оказывается предвидеть, к чему приведет та или иная реакция.

В отличие от Познания Алхимия, описанного в ***Руководстве игрока по подменышам (Changeling Player's Guide)***, Химерическая алхимия занимается только материалами, связанными с Грезой. Если ваш персонаж уже обладает Познанием Алхимия, вы можете заменить его Химерической алхимией, если это хорошо вписывается в концепцию вашего персонажа, и Рассказчик согласен с этим.

Доступно: Нокерам.

Специализации: Взрывчатые вещества, Трансмутации, Ближняя Греза, Глубокая Греза.

• Ученик: Вы пока еще себя не взорвали.
•• Подмастерье: Вы уже делаете успехи, но все еще очень зависимы от советов вашего мастера. Возможно, вам уже удалось изготовить гоблинский пергамент
••• Умелец: Вы хорошо подготовлены и способны справиться с любыми трудностями собственными силами. Возможно, вы уже смогли получить химерический порох.
•••• Мастер: Вы являетесь опытным алхимиком, которому доступны величайшие секреты этого ремесла. Возможно, вы сумели смастерить химерический фотоаппарат.
••••• Бармалоха: Вы являетесь одним из самых известных экспертов в этой научной области.

Гематрия

Как и Химерическая алхимия, Гематрия представляет собой научную дисциплину нокеров, призванную

компенсировать ограничения, накладываемые их Правом Рождения. Эта химерическая наука помогает нокерам обуздать энергетические флюктуации в Грезе. Данная квазинаучная дисциплина позаимствовала свой математический язык из одноименной древней каббалистической дисциплины. Традиционная Гематрия представляла собой каббалистический язык, который позволял переводить имена в числа в различных мистических целях. Нокерская Гематрия образует гибкую математическую структуру, позволяющую предсказывать "хаотичные изменения" химерических энергий. Эта дисциплина особенно полезна при работе с физикой Грезы, электрическими феноменами и прогнозированием поведения ФУБАРов.

Наличие этого Познания представляет исключительную важность в тех случаях, когда речь идет о создании химерических объектов и изобретений, которые являются чем-то большим, нежели обычными инструментами, и обладают собственными энергетическими резервами.

Доступно: Нокерам, ученым, изучающим Талмуд.

Специализации: ФУБАРы, Физика (Ближняя Греза или Далекая Греза), Големы.

• Ученик: Вы пока еще новичок в этом деле.
•• Подмастерье: Вы уже делаете успехи, но все еще очень зависимы от советов вашего мастера.
••• Умелец: Вы хорошо подготовлены и способны справиться с любыми трудностями собственными силами.
•••• Мастер: Вы являетесь опытным мастером Гематрии, которому доступны величайшие секреты этого ремесла.
••••• Бармалоха: Вы являетесь одним из самых известных экспертов в области Гематрии.

Новое Искусство

Нокерская способность создавать невероятные изобретения не ограничивается инструментами, механикой и наукой, так как представители этого кита также работают с магией. На самом деле, нокеры не смогли бы создать все свои изобретения без специального колдовства, которое они придумали.

Инфузия

Это основное Искусство нокерского ремесла, и большинство нокеров знакомо с его принципами. На низких уровнях Инфузия укрепляет и видоизменяет химерические материалы, облегчая дальнейшую работу с ними. На высоких уровнях это Искусство становится созиданием в полном смысле этого слова.

Инфузия основывается на предпосылке, что существует четыре типа химер: Случайные, Придуманные, Обработанные и Выкованные. Случайные химеры непрочны и плохо поддаются обработке в своей естественной форме. Придуманные химеры несколько более стойкие, но все же не годятся для повседневного использования. Обработанным химеры придана определенная форма посредством традиционной ручной работы (с использованием Навыка Ремесла), и подменыш должен потратить пункт Гламура для того, чтобы воздействовать на подобную химеру. Только нокеры, богганы и некоторые эшу обладают достаточными познаниями в ремесленных аспектах Искусства Инфузии, которое требуется для создания Обработанных химер. Выкованные химеры являются наиболее жизнеспособными, и только нокеры (и некоторые Ши Дома Дугал), владеющие этим Искусством, могут их создавать.

Инфузия ревностно оберегается нокерами, но некоторые богганы практикуют низкие уровни этого Искусства. Нокеры утверждают, что богганы украли эти знания, что может отчасти объяснить их неприязнь к богганам. Отдельные Ши Дома Дугал также обладают некоторыми познаниями в данном Искусстве.

(Более подробную информацию о разновидностях химер, правилах обработки химер и создании химерических существ, вы можете найти в базовой книге Подменышей: Грезы второй редакции).

Атрибут: Интеллект.

☼ Закалка

Это колдовство позволяет нокеру "закалить" неодушевленную Случайную химеру, что позволит впоследствии сделать ее Обработанной или Выкованной. (Подробная информация о Случайных химерах приведена в базовой книге Подменышей: Грезы второй редакции).

Система: Для использования этого уровня Искусства требуется один пункт Гламура (помимо всего остального Гламура, необходимого для использования этого колдовства).

Природа Королевства определяется сутью химерического объекта, который подвергается воздействию. Пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура) может использоваться лишь в качестве вспомогательного Королевства, но не сам по себе.

Случайная химера, в отношении которой было успешно использовано данное колдовство, может быть Обработана или Выкована, как если бы она бы Придуманной.

Количество успехов определяет продолжительность воздействия колдовства. Очевидно, что этому колдовству требуется по меньшей мере два успеха, чтобы представлять сравнительную пользу для нокера.

1 успех: Один час.

2 успеха: Один день.
3 успеха: Одна неделя.
4 успеха: Один месяц.
5 успехов: Постоянное.
Тип: Химерическое

☼☼ Укрепление

Эта способность позволяет нокеру укрепить любой химерический материал (включая и облик феи подменыша), увеличивая его сопротивляемость повреждениям или Банальности.

Система: Природа химерического объекта, который подвергается воздействию Укрепления, определяет Королевство, необходимое для использования этого колдовства.

Любая химерическая субстанция, обработанная при помощи этого колдовства, приобретает дополнительный уровень Здоровья за каждые два успеха. Кроме того, сложность всех бросков сопротивления Банальности снижается на 1 пункт за каждые два полученных успеха.

Многократное использование этого колдовства не имеет кумулятивного эффекта.

Тип: Химерическое

☼☼☼ Создание ФУБАРа

Это колдовство позволяет нокеру свободно создавать ФУБАРы и подчинять их своей воле. ФУБАРы необходимы для всех нокерских экспериментов, которые нуждаются в электричестве или магнетизме. Неизвестно, действительно ли это колдовство создаёт ФУБАРы, или же просто вызывает их.

Система: Для использования этого колдовства всегда требуется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура).

Нокер может поймать созданный ФУБАР в металлический обруч при помощи броска Интеллекта + Гематрии, сложность которого равняется значению Гламура ФУБАРа.

Количество успехов определяет количество пунктов Гламура ФУБАРа.

Тип: Химерическое

☼☼☼☼ Анимантис

Големы являются механическими прислужниками нокеров, большая часть которых добровольно помогает своим создателям, повсюду сопровождая их. Как и в случае со всеми остальными химерам, существует великое множество самых разнообразных големов, которые отличаются размерами, способностями и внешним видом. Единственным

ограничителем, в данном случае, выступают талант и воображение нокера, как, впрочем, и доступные ему материалы. Большинство големов напоминает роботов или автоматонов, хотя нокер может использовать пятый уровень Искусства Фокусов, чтобы придать голему более естественный облик.

Система: Для использования этого колдовства всегда требуется пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура).

Создание голема является нелегкой задачей. (Продолжительные броски Интеллекта + Гематрии и Интеллекта + Ремесла по 7 сложности, 10 успехов на каждом). Как только нокеру удается собрать тело голема, ему необходимо поместить его в работающий на ФУБАРах генератор. В сущности своей, этот голем лишен разума и способен выполнять лишь самые простые приказы. Тем не менее, если нокер в дальнейшем воспользуется Гилдулом (смотрите ниже), голем сможет обрести жизнь, а, вместе с ней, и некоторое подобие мозга.

Провал во время использования этого колдовства означает, что в процессе оживления голем получает некоторые повреждения и нокеру придется починить его, после чего повторить весь процесс заново.

За каждый выброшенный успех, нокер получает возможность распределить семь точек между Навыками, Свойствами, Физическими и Социальными Атрибутами. (Смотрите Дополнение Голем, описанное выше).

Тип: Химерическое.

Ловля Диких ФУБАРов

ФУБАРы исключительно полезны для тех, кто любит устраивать эксперименты. Им требуется один пункт Гламура в неделю для того, чтобы поддерживать свое существование. ФУБАР остается в руках нокера в течении одного дня за каждый выброшенный успех в результате использования Инфузии. Тем не менее, нокеры также могут охотиться на "дикие" ФУБАРы, хотя для этого им понадобится генератор и удерживающее устройство.

Хотя ФУБАРы живут в условиях дикой природы, нокеру понадобится электрический генератор (обычно работающий на силе пара), способный удерживать ФУБАРа в лаборатории. (Для этого производятся продолжительные броски Интеллекта + Ремесла, Гематрии и Науки по 7 сложности. Для создания подобной машины понадобится пять успехов на каждом из этих продолжительных бросков).

☼☼☼☼☼ Гилдул

На иврите слово "Гилдул" обозначает ряд сложных понятий, среди которых обычно упоминаются реинкарнация, переселение душ и метемпсихоз. Для нокеров оно воплощает финальный акт творения, ибо в результате его использования создается разумная жизнь. Наделение чего-то дыханием жизни обычно связано с монадами странности и требует немало времени и усилий. Данное колдовство чаще всего используется для того, чтобы наделить разумом обычных химер, хотя оно также нередко применяется для оживления големов. Нокеры, которые желают легально использовать Гилдул, должны предварительно получить разрешение у Великого Бес Дина.

Система: При попытке даровать жизнь голему, нокер всегда должен использовать пятый уровень Королевства Фей (Двеомер Гламура). При использовании его в отношении химер, нокер должен использовать Королевство, соответствующее их природе, хотя, вне зависимости от обстоятельств, пятый уровень Королевства Фей может применяться в качестве вторичного Королевства.

Среди химерических инструментов, необходимых для сотворения химерической жизни, всегда должен присутствовать жезл из истинного серебра и Дельта-волновой шлем. Оба этих инструмента используются для сбора монад странности и последующего переноса мозговых волн нокера на его будущее творение. Если колдовство оказывается успешным, игрок делает бросок Интеллекта + Гематрии (сложности 7). Если оба броска оказываются успешными, то вас можно поздравить – вы получили живую и мыслящую химеру. Сигары всем!

Разумные големы обычно несколько туповаты, хотя некоторые из них демонстрируют удивительные умственные способности. За каждый успех, набранный на броске Гематрии, голем получает одну точку в Атрибутах, которая распределяется по желанию создателя-нокера между Восприятием, Интеллектом и Сообразительностью. При этом голем исключительно верен и дружелюбен по отношению к своему создателю, и достаточно быстро овладевает фундаментальными навыками и умениями.

Если бросок колдовства оказывается успешным, но второй бросок Интеллекта и Гематрии терпит неудачу, голем не получает точек Ментальных Атрибутов. В сущности, он оказывается полным идиотом. Возможно, он даже становится более бесполезным, чем был до этого. Химеры не могут выполнять даже самые простые приказы, но, при этом, любят своего господина, как слабоумные дворняги. Возможность создать идиота – одна из главных опасностей, связанных с сотворением жизни, которая, помимо всего прочего, ставит перед нокером моральную дилемму: влачить тяжкую ношу в виде умственно отсталого спиногрыза или же прекратить его мучения (надеясь, что Бес Дин никогда об этом не узнает).

Если игрок проваливает один или оба броска, голем обретает разум, но Гилдул проявляет себя самым худшим образом: голем становится крайне асоциальным и умственно нестабильным. (Рассказчик тайно делает бросок Интеллекта + Гематрии, после чего самостоятельно распределяет точки между Ментальными Атрибутами. Если Рассказчик не выбрасывает успехов, голем становится бездумным социопатом). Создателю непокорного или опасного голема остается лишь уничтожить свое дитя, чтобы избежать последующего кровавого буйства.

Тип: Химерическое.

Цацки (Сокровища)

Уровень мастерства нокера измеряется сложностью Сокровищ, которые он может создавать, и список изобретений, запатентованных представителями этого кита, воистину велик и удивителен. Если не указано обратного, все Сокровища нокеров являются выкованными химерами, и, в силу этого, обладают сопротивляемостью Банальности (сложность всех бросков сопротивления Банальности уменьшается на 2 пункта). Нокеры продают многие из своих Сокровищ, и потому другие Китэйны вполне могут купить выкованный предмет, вместо обработанного (для этого им придется потратить дополнительный пункт Дополнения). Тем не менее, Бес Дин или аристократия могут запретить продажу определенной технологии из вопросов безопасности. Только нокеры (или, в редких случаях, аристократы других китов) могут обладать запрещенными технологиями.

Камень Василиска (Сокровище 1 уровня)

К сожалению, большинство Китэйнов не способно в полной мере оценить уникальный стиль общения нокеров. Сами нокеры нередко протестуют против подобных заблуждений и предрассудков, но даже они понимают, что есть моменты, когда лучше молчать, чем говорить, хотя для них это может оказаться довольно нелегкой задачей. В силу этого, Камень Василиска представляет для нокеров исключительную ценность в тех ситуациях, когда они находятся при дворе или же пытаются получить работу в реальном мире. Хотя Джилл Обожженный Язык разрушила первый и величайший из этих камней, осколки первоначального Камня Василиска до сих пор содержат частички древней магии Бизамедаса.

Нокер может выругаться в камень, после чего игрок производит бросок Воли (сложность 5). В течении одного последующего часа за каждый выброшенный успех, нокер не испытывает желания ругаться. Тем не менее, он не может использовать камень до тех пор, пока тот не переварит

поглощенные непристойности (что занимает столько же часов, сколько нокер может провести, не прибегая к ругани). В случае неудачного броска Воли, персонажу не удается сдержаться или вовремя дотянуться до Камня, в силу чего проклятье вырывается у него изо рта до того, как Камню Василиска удается поглотить его. "Вот дерьмо! Мать твою, я не успел! Твою мать, я только что сказал, твою мать! Ох...мать твою".

Нокеры, у которых нет Камня Василиска, могут удержаться от сквернословия, потратив пункт Воли, и сделав успешный бросок Воли (сложность 6). Они перестают ругаться на шесть часов за каждый выброшенный успех.

Если нокер обладает Недостатком Сквернослов, он использует камень по 7 сложности. Если он проваливает бросок Воли, ему удается вовремя дотянуться до Камня, но сила его ругательств превосходит поглощающий потенциал Камня, в силу чего Камень Василиска превращается в прах и становится бесполезным.

Записывающие ленты (Сокровище 1 уровня)

Записывающие ленты представляют собой металлические полоски, использующиеся для сохранения и мгновенной передачи данных из аналитических машин. Нокеры часто делают из них украшения. Нокер, владеющий подобной безделушкой, может посылать и получать данные при общении с обладающим аналогичным предметом нокером. В большинстве случаев, им для этого будет достаточно пожать друг другу руки. Владелец одного из подобных браслетов может, конечно же, заранее решить, какую именно информацию он собирается передать.

Гоблинская лампа (Сокровище 1 уровня)

Подобные лампы используются в большинстве нокерских шахт и обычно излучают свет двух разновидностей. Первая из них доступна глазам всех Китэйнов, но одним движением небольшого рычажка нокер может сделать свет видимым только другим нокерам. Гоблинские лампы могут испускать концентрированные лучи света, длиной до 200 футов, или же освещать область радиусом 20 футов.

Гоблинский пергамент (Сокровище 1 уровня, запрещенное)

Гоблинский пергамент является излюбленным средством отправки тайных посланий и, в особенности, угроз, к которому часто прибегают аристократы и нокеры. Написанное на гоблинском пергаменте видно лишь предполагаемому

получателю, и бумага вспыхивает сразу же после того, как он заканчивает читать послание. Пергамент не поддается никаким попыткам скопировать то, что на нем написано, включая даже воздействие зловещих Словопауков слуагов. Аристократия Ши недавно приняла законы, ограничивающие продажу пергамента представителям других китов, и потому гоблинский пергамент считается одним из самых популярных товаров на фейском черном рынке. Обычно он продается в наборах из 10 листов.

Гоблинские туфли (Сокровище 1 уровня)

Нокеры производят гоблинские туфли из кожи белого подземного химерического червя. Эти туфли могут растягиваться почти под любой размер ноги, делая шаги своего владельца практически бесшумными. Сложность всех бросков Скрытности, связанных с бесшумным передвижением, уменьшается на 2 пункта.

Обычное оружие (Сокровище 1 уровня для не-нокеров)

Нокерское оружие славится своим разнообразием и высоким качеством. Практически все его образцы продаются с гарантией замены в том случае, если они окажутся повреждены в результате воздействия не-нокерского оружия. Любой предмет вооружения, приобретенный в рамках данного Дополнения, считается выкованной химерой, тогда как иные разновидности оружия, происходящие из другого источника, чаще всего оказываются обработанными химерами. Нокеры могут обзаводиться подобным оружием без приобретения его с помощью Дополнения Сокровище. Представителям всех остальных китов приходится приобретать его как Сокровище 1 уровня.

Стальные когти (Сокровище 1 уровня)

Эти маленькие лезвия, изогнутые самым неприятным образом, выскакивают из пазов перчатки над суставами пальцев, пользуясь неизменной популярностью среди красных шапок. Владелец когтей может доставать и убирать лезвия с помощью небольшого рычажка, спрятанного на внутренней части перчатки.

Сложность: 4
Урон: Сила +2
Скрытность: Р (внутри перчатки)

Астрономические и туннельные шахты (Сокровище 1-2 уровня)

Хотя нокерам далеко до эшу, которых справедливо считают величайшими исследователями материков и океанов мира, представители этого кита также нередко отправлялись в далекие странствия, используя свои летающие машины, результатом чего стала их немалая осведомленность о географии Земли и Грезы. До Раскола нокеры нанесли на карты множество солнечных, лунных и подземных тродов, и до сих пор сохранили многие из этих карт.

Немало астрономических тродов изменили свою форму и назначение после выступления Коперника, который отверг утверждение о том, что Земля является центром мироздания. Процесс изменений продолжался в ходе Междуцарствия, и теперь некоторые карты нокеров стали бесполезными.

Наличие этого Сокровища указывает на то, что у персонажа есть несколько карт. Из них можно извлечь определенную информацию, но даже лучшие из них не слишком надежны (и ни одна из этих карт не может похвастаться абсолютной точностью).

Один пункт Дополнения указывает на то, что у нокера есть карты Ближней Грезы, тогда как два пункта означают, что ему удалось обзавестись картами как Ближней, так и Дальней Грезы. (Существует очень мало карт Глубокой Грезы, и большая их часть крайне устарела или же является очень неточной). Игрокам предстоит выбрать, обладают ли их персонажи астрономическими или туннельными картами.

Химерический экзоскелет (Сокровище 1-5 уровня)

Химерические экзоскелеты представляют собой автоматизированные металлические бронекостюмы, которые менее пагубно влияют на Ловкость своих владельцев, чем привычные разновидности доспехов. Усовершенствованный или особенно крупный экзоскелет может также увеличивать Силу того, кто им пользуется. Химерические экзоскелеты обычно приводятся в действие ФУБАРами и паровой гидравликой, не говоря уже о сложной системе шестеренок, противовесов и шкивов. Обычно экзоскелеты производятся под заказ, чтобы как можно лучше угодить всем пожеланиям клиента, определяющего его внешний вид, а также дополнительные особенности (примером которых могут послужить встроенные стальные когти).

Для активации бронекостюма требуется один пункт Гламура, которого хватает на одну сцену, вне зависимости от количества дополнительных возможностей экзоскелета.

Размеры представителей различных китов определяют показатели их экзоскелетов и отрицательные модификаторы,

связанные с их весом. Размер экзоскелета также определяет его стоимость в пунктах Дополнения, хотя Рассказчик может изменять ее в зависимости от дополнительных возможностей, встроенных в бронекостюм.

- • Нокер: Броня 3, модификатор Ловкости 0
- •• Пак: Броня 4, модификатор Ловкости 0
- ••• Сатир: Броня 5, модификатор Ловкости 0
- •••• Красная шапка: Броня 6, Сила +1, модификатор Ловкости -1
- ••••• Тролль: Броня 7, Сила +2, модификатор Ловкости -1

Батареи Гламура (Сокровище 1-5 уровня)

Нокерские исследования Гламура на фундаментальном уровне привели к ряду практических открытий, включая это устройство, позволяющее сохранять Гламур в форме батарей. Батареи Гламура представляют собой металлические антенны, которые каналируют Гламур из окружающей среды в серебряный головной обруч, связанный с батареей двумя проволочками. В сущности своей, батарея Гламура представляет собой переносной фригольд. Владелец этого Сокровища должен вложить в него количество постоянного Гламура, равное уровню батареи, для того, чтобы активировать ее (как если бы речь шла о фригольде, полученном в ходе игры). Если игрок покупает батарею за пункты Дополнения во время создания персонажа, считается, что он уже вложил в нее соответствующее количество Гламура, необходимое для ее активации.

Если батарея оказывается уничтожена, владелец получает количество пунктов временной Банальности, равное уровню Сокровища (хотя при этом он получает обратно все пункты Гламура или Дополнения, которые он вложил в нее).

Другие подменыши также могут использовать батарею Гламура, но только в том случае, если владелец настроит ее на них. Для получения энергии с помощью батареи Гламура, владелец должен прикрепить обруч к своей голове и лечь спать. После пробуждения он восстанавливает количество Гламура, равное тому, которое он первоначально вложил в батарею. Конечно же, следует отметить, что значение Гламура подменыша не может превышать постоянное значение этой Черты.

Гоблинский арбалет (Сокровище 1-2 уровня)

Это многозарядный арбалет, который сопровождается шестью болтами в металлической обойме. После каждого выстрела из обоймы на тетиву ложится новый болт, что позволяет владельцу производить сразу несколько выстрелов

без перезарядки (вы можете использовать для этого стандартные правила множественных действий). Гоблинские арбалеты могут быть как легкими (один пункт Дополнения), так и тяжелыми (два пункта Дополнения). Каждый арбалет сопровождается пятью обоймами.

Сложность: 7.
Урон: 4 (легкий)/5 (тяжелый).
Скрытность: Т.

Эфирный передатчик (Сокровище 2 уровня)

Частоты этого особого передатчика доступны только тем, кто воспринимает Грезу и у кого есть еще один эфирный передатчик. Диапазон эфирного передатчика может варьироваться от 1 до 50 миль, в зависимости от уровня Банальности в непосредственном окружении отправителя или принимателя. Данное Сокровище состоит из двух передатчиков. Персонажи, принадлежащие к любому киту, могут покупать дополнительные передатчики по цене в один пункт Дополнения за каждый.

Гоблинский плащ (Сокровище 2 уровня)

Черные кристаллы, вплетаемые в гоблинские плащи, искажают свет в непосредственной близости от тех, кто их носит. Сложность всех попыток заметить нокера, облаченного в один из этих плащей, при ярком свете, равняется 7. В условиях темноты сложность повышается до 9.

Маятник (Сокровище 2 уровня)

Это Сокровище представляет собой маленький полый металлический шар, прикрепленный к серебряной цепи. Владелец Маятника может вложить кусочек любого материала в шар, после чего тот приведет его к ближайшим залежам этого материала. Если в непосредственной близости нет ни одного месторождения данной субстанции, персонажи могут воспользоваться картой, после чего маятник укажет ближайшее местонахождение этого материала. Для активации Маятника на одну сцену требуется один пункт Гламура.

Химерическое огнестрельное оружие (Сокровище 2-4 уровня)

В силу сложностей, связанных с воспроизведением химических реакций в Грезе, химерическое огнестрельное оружие достаточно мало распространено. Тем не менее, Гильдия Оружейников может предложить целый ассортимент

огнестрельного оружия ручной работы, которое ничуть не уступает в точности и убойной силе реальным прототипам. Большинство разновидностей нокерского огнестрельного оружия очень богато инкрустированы и напоминают старинные дуэльные пистолеты и кремневые ружья, но при этом ничуть не уступают по силе современным образцам вооружения. В силу того, что обычное огнестрельное оружие бесполезно в бою с химерами, химерический пулемет может стать прекрасным средством борьбы с драконом, терроризирующим окрестности. Подменыш также может использовать химерическое ружье против зачарованного смертного или других фей, не нанося им при этом постоянного физического вреда, хотя правила, связанные с химерическим уроном, все равно распространяются на нокерское огнестрельное оружие.

Легкие пистолеты или револьверы стоят два пункта Дополнения, тогда как тяжелые пистолеты и ружья обойдутся уже в три пункта. Игрок должен будет потратить пять пунктов на химерический пулемет, штурмовую винтовку, автоматический дробовик или нечто подобное. Каждый образец огнестрельного оружия поставляется с 10 единицами боеприпасов за вложенный в него пункт Дополнения (таким образом, к пулемету будет прилагаться 50 патронов). Персонажи, принадлежащие к любому киту, могут приобрести еще 20 пуль, потратив дополнительный пункт Дополнения.

Магическая зеркалка (Сокровище 2-3 уровня)

Химерический фотоаппарат является исключительно полезным, но, в то же время, крайне дорогим механизмом, который очень сложно создать в Грезе. (Еще сложнее, впрочем, получить в Грезе пленку, так как для этого необходимо использовать химические реакции). Обычный фотоаппарат стоит два пункта Дополнения и обычно может сделать до 23 фотографий за каждую катушку пленки. Видеокамера стоит три пункта и может снимать до двух часов за каждую катушку пленки. Каждая камера сопровождается двумя катушками пленки (инструкции прилагаются). Две дополнительных катушки пленки стоят еще один пункт Дополнения.

Аналитическая машина (Сокровище 3 уровня)

Аналитическая машина профессора Чарльза Бэббиджа, разработанная им после завершения работы над его Разностной машиной, была первым компьютером, который когда-либо появлялся на свет (хотя из-за нехватки финансирования работа над ней так никогда и не была завершена). Тем не менее, нокеры усовершенствовали идею Бэббиджа, дополнив ее рядом новых деталей. Эти усовершенствования вместе с уникальными

источниками химерического электричества позволили нокерам создавать компьютеры в Грезе.

Аналитическая машина является бесценным инструментом нокерских ученых, которые, помимо всего прочего, используют для работы с ней программы, написанные на языке Гематрии. (Эти программы не работают на обычных компьютерах и могут даже вызвать неполадки в их работе). Нокер, обладающий Аналитической машиной, может производить все математические расчеты, включая любые изыскания, связанные с Гематрией, со сложностью -3. Аналитические машины являются настоящими чудесами часовой инженерии и состоят в основном из дерева и меди. Данные вводятся в них с помощью клавиатуры, записываются на магнитных пластинках, а расчеты выводятся в хрустальные шары, заполненные мерцающим газом.

Дельта-волновой шлем (Сокровище 3 уровня)

Большинство Дельта-волновых шлемов напоминают с виду дуршлаги, к которым приделаны магниты и проволочки. Помимо этого, нокеры часто прикрепляют к ним резиновые ремни и металлическую фольгу. Дельта-волновые шлемы используют для сбора различных энергий Грезы, и, в особенности, ана монад, которые могут использоваться для путешествия в различные Королевства Грез. Шлемы также собирают монады Странности для использования Гилдула. Кроме того, нокеры могут настраивать шлемы для сбора других энергий (бросок Интеллекта + Гематрии по сложности 9).

Наличие Дельта-волнового шлема также уменьшает сложность использования Искусств Странствий, Ремесла Грезы и Инфузии на 1 пункт.

Дельта-волновые шлемы проецируют разум нокера в сильные поля Гламура. Во время этого процесса нокер не знает о том, что происходит вокруг его тела, и оказывается полностью беззащитен.

Гламурометр (Сокровище 3 уровня)

Это исключительно полезное приспособление выглядит и работает практически так же, как обычный счетчик Гейгера. Оно измеряет приблизительный уровень содержания Гламура и Банальности в объекте, определяя его по шкале от 1 до 10 (в сущности своей, данная шкала отображает значение соответствующих игровых Черт). Игрок должен потратить один пункт Гламура для того, чтобы активировать Гламурометр на сцену, после чего сделать бросок Интеллекта + Гематрии (сложность 7), чтобы настроить устройство должным образом. Если владельцу Гламурометра удается выбросить хотя бы один успех, это устройство высчитывает Гламур объекта с

погрешностью в один пункт. Два успеха позволяют высчитать Банальность объекта с аналогичной погрешностью. Гламурометры являются очень деликатными устройствами (большая часть их деталей изготовляется вручную, а не в кузнице) и их очень легко повредить в ходе полевых работ.

Электрическое ружье (Сокровище 3 уровня)

Несмотря на их пугающе высокотехнологичный внешний вид, электрические ружья не так уж сложно сконструировать в Грезе. Для этого требуется только ФУБАР и особым образом изогнутый металлический стержень, который позволит концентрировать и направлять его энергии. Большинство электрических ружей напоминает архаичные дуэльные пистолеты или нечто из Флэша Гордона. Один пункт Гламура, вложенный в электрическое ружье, обеспечивает его десятью зарядами, которые могут выпускаться по одному в раунд. (Следует отметить, что ружье не может содержать более десяти зарядов). Это оружие обладает достоинством (или, возможно, недостатком), заключающимся в том, что оно наносит половину стандартного урона любым объектам и существам, которые находятся рядом с целью, при условии, что они контактируют с каким-то хорошо проводящим материалом (например, водой или металлом).

Сложность: 6.
Урон: 5.
Скрытность: J.

Очки Реальной Виртуальности (Сокровище 3 уровня)

Это полезное сокровище представляет собой пару больших и довольно громоздких очков с линзами из дымчатого стекла и источником реального света внутри. Владелец Очков получает возможность "осматривать" из Ближней Грезы прилегающие области реального мира. Очки делают подменышей-шпионов невидимыми для всех, кто лишен зрения фей. Один пункт Гламура активирует это Сокровище на целую сцену.

Универсальный растворитель (Сокровище 4 уровня)

Универсальный растворитель представляет собой результат долгих экспериментов с химерической алхимией, по праву считающийся величайшим достижением этой науки (а также одним из наименее известных). Растворитель состоит из двух частей; алхимик должен держать части состава в двух

различных бутылках (обычно одна из них черного цвета, а другая – белого). Когда нокер смешивает оба компонента, результатом реакции становится плотное облако чистой Банальности, которое растворяет любой химерический объект, оказывающийся у него на пути, включая подменышей в своем истинном обличье (шесть пунктов урона в раунд; доспехи не предоставляют какой-либо защиты). В силу того, что этот состав является Банальным, он никогда не может оказывать воздействие, связанное с Вирдом.

Обе бутылки содержат достаточно реагентов для того, чтобы создать одно большое облако (радиус которого будет равняться 30-футам) или несколько маленьких облаков. Очевидно, что нокеру необходимо определить скорость и направление ветра прежде, чем он будет использовать данный состав. В силу того, что это Сокровище выпускает в мир Банальность, нокерам разрешено прибегать к нему только в самых крайних случаях.

Энергетическая пушка (Запрещенное Сокровище 5 уровня)

Это могущественное полевое орудие представляет собой увеличенную версию электрического ружья. Оно является ключевым элементом снаряжения сил безопасности нокеров, хорошо зарекомендовавшим себя в ходе Войны Соответствия. Вариации на тему энергетической пушки включают огнемет и лазерное орудие. Некоторые нокеры устанавливают эти орудия на орнитоптеры (смотрите ниже), создавая иллюзию драконьего дыхания. Для каждого выстрела из пушки требуется потратить один пункт Гламура. Следует отметить, что энергетическая пушка представляет собой артиллерийское орудие, в силу чего нокерам следует озаботиться о средствах его транспортировки с места на место.

Сложность: 7.
Урон: 10.
Скрытность: N.

Средства передвижения

Нокеры не ограничивают свои творения ручными устройствами и приспособлениями. Отличающиеся исключительной фантазией и верностью своему делу мастера (которые, в действительности, составляют большую часть представителей этого кита) также изготовляют удивительные машины, способные доставлять их из одной точки Грезы в другую. Более того, некоторые из этих машин могут перевозить сразу нескольких пассажиров, но на их создание нередко

уходят целые месяцы, а то и годы, не говоря уже о значительных материальных затратах.

Воздушные корабли нокеров

Нокеры создали первые летающие машины за много веков до того, как братья Монгольфьер запустили первый воздушный шар в 1783 году. Воздушные корабли нокеров обычно принимают одну из двух возможных форм: орнитоптеры или аэростаты. Представители этого кита используют их для исследования солнечных и лунных тродов, существующих в Ближней Грезе, хотя некоторые из них предпринимали экспедиции в более отдаленные части Грезы.

Ниже приведено несколько примеров химерических машин, использующихся нокерами, которые могут послужить материалом для вашей фантазии: вы всегда можете изменить их, чтобы подстроить под потребности и пожелания того или иного нокера. Как и во всех остальных случаях, только Рассказчик может определить, что является возможным, а что – невозможным в мире Грезы. Кроме того, предоставленную ниже информацию и характеристики можно использовать для океанских судов, создаваемых нокерами.

Практически все химерические машины нокеров должны снабжаться Гламуром для должного функционирования.

Все воздушные корабли обладают следующими Чертами:

Минимальная скорость: Минимальная скорость, на которой может передвигаться машина, не потерпев крушение. В случае с аэростатами, минимальная скорость равняется 0: это объясняется тем, что они могут висеть в воздухе, не разбиваясь при этом. Стоит отметить, что аэростатам и орнитоптерам обычно требуется минимальное пространство для разгона и последующего взлета.

Крейсерская скорость: Средняя скорость машины.

Максимальная скорость: Максимальная скорость машины.

Дальность: Расстояние в милях, которое может покрыть машина на крейсерской стоимости при затрате одного пункта Гламура. Сократите это расстояние в два раза, если машина передвигается с минимальной скоростью, если, конечно же, она не подчиняется воле ветра. Если у пассажиров нет Гламура, который они могли бы вложить в машину, которая находится в воздухе, она очень скоро оказывается на земле. Воздушный шар или дирижабль начинает планировать вниз, после чего управляющему им Китэйну необходимо будет сделать бросок Пилотирования для того, чтобы совершить безопасную посадку. У машин, полагающихся на другие источники энергии, автоматически "заканчивается топливо", и они разбиваются, если, конечно же, управляющему ими подменышу не удастся

совершить экстренную посадку с помощью навыка Пилотирования.

Маневренность: Уровень маневренности воздушного судна, варьирующийся от 1 до 10 (соответствует сложности совершения тех или иных маневров).

Пассажиры: Максимальное количество Китэйнов, которые могут находиться в машине. Предполагается, что размеры каждого пассажира не превышают размеры среднестатистического человека. К примеру, орнитоптер, способный вмещать трех Ши, может так же вместить одного Ши, одного тролля, и одного боггана.

Бронированность: Наличие или отсутствие уровней брони.

Уровни Здоровья: Количество урона, которое может получить машина прежде, чем станет неуправляемой. Указанные отрицательные модификаторы применяются к броскам, совершаемым для с целью произведения маневров после получения соответствующих повреждений.

Эфирные аэростаты

Эфирные аэростаты нокеров могут принимать множество различных форм, начиная одноместными воздушными шарами, и заканчивая большими дирижаблями жесткой конструкции. Двухместный аэростат может обойтись в два или три точки Дополнения, тогда как пассажирский дирижабль жесткой (цеппелин) или мягкой конструкции (блимп) может стоить все пять пунктов.

Аэростаты могут содержать горячий воздух или более легкие газы, необходимые для набора высоты. Большие дирижабли обычно снабжаются двигателями, рулевыми системами управления и подъемниками. Дирижабли могут иметь роскошно обставленные гондолы, используемые для увеселения, или же хорошо оборудованные воздушные лаборатории. Конденсаторы дирижаблей обычно собирают воду для подачи пара и балласта.

Аэростаты и дирижабли могут оставаться в воздухе дольше орнитоптеров, и осуществлять комфортабельную транспортировку большего числа пассажиров, но при этом аэростаты гораздо более уязвимы для вражеских атак. Дирижабли и аэростаты обычно не несут на себе оружия, если, конечно же, оно не приобретается за дополнительные точки Дополнения.

При совершении маневров во время управления аэростатом или дирижаблем, пилоту необходимо произвести бросок Ловкости + Пилотирования.

• Маленький воздушный шар, наполненный горячим воздухом, с подвешенной гондолой.

Минимальная скорость: 0 миль/час.

Крейсерская скорость: Скорость ветра.
Максимальная скорость: Скорость ветра.
Дальность: 80 миль.
Маневренность: 8.
Пассажиры: 2.
Бронированность: Аэростат – 0, Гондола – 2.
Уровни Здоровья: Аэростат OK, -5; Гондола OK, OK, -1, -1, -2, -5.

•• Небольшой воздушный шар, наполненный горячим воздухом или газом, с подвешенной гондолой и паровым двигателем.

Минимальная скорость: 0 миль/час.
Крейсерская скорость: Скорость ветра или 30 миль/час.
Максимальная скорость: Скорость ветра или 40 миль/час.
Дальность: 200 миль.
Маневренность: 7.
Пассажиры: 5.
Бронированность: Аэростат – 0, Гондола – 2.
Уровни Здоровья: Аэростат OK, -2, -5; Гондола OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5.

••• Небольшой аэростат мягкой конструкции (блимп) с закрытой гондолой, несколькими баллонетами и рулевой системой управления. Размер приблизительно равняется 100 футам в длину и 35 футам в диаметре.

Минимальная скорость: 0 миль/час.
Крейсерская скорость: 40 миль/час.
Максимальная скорость: 55 миль/час.
Дальность: 250 миль.
Маневренность: 6.
Пассажиры: 8.
Бронированность: Аэростат – 1, Гондола – 3.
Уровни Здоровья: Аэростат OK, -1, -2, -5; Гондола OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5.

•••• Средних размеров аэростат с наполовину жесткой конструкцией, закрытой гондолой, многочисленными газонепроницаемыми отсеками, частично алюминиевой оболочкой и рулевой системой управления. Размер может достигать 253 футов в длину и 55 футов в диаметре (приблизительно соответствует размеру блимпа типа К ВМС США).

Минимальная скорость: 0 миль/час.
Крейсерская скорость: 45 миль/час.
Максимальная скорость: 70 миль/час.
Дальность: 500 миль.
Маневренность: 7.
Пассажиры: 20.
Бронированность: Аэростат – 2, Гондола – 4.

Уровни Здоровья: Аэростат OK, OK, -1, -2, -5; Гондола OK, OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5.

••••• Большой аэростат (цеппелин) с закрытой гондолой, многочисленными газонепроницаемыми отсеками, цельной алюминиевой оболочкой и рулевой системой управления. Размер может достигать 430 футов в длину и 50 футов в диаметре (примерно половина "Гинденбурга").

Минимальная скорость: 0 миль/час.

Крейсерская скорость: 60 миль/час.

Максимальная скорость: 80 миль/час.

Дальность: 900 миль.

Маневренность: 8.

Пассажиры: 40.

Бронированность: Аэростат – 3, Гондола – 5.

Уровни Здоровья: Аэростат OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5; Гондола OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -5.

Орнитоптеры

Орнитоптеры представляют собой воздушные машины, которые перемещаются благодаря механической энергии, которая вырабатывается в результате действия их крыльев. Они нередко напоминают механических птиц или еще более экзотических существ. Орнитоптер на один пункт может выглядеть как небольшой велосипед с парой механических крыльев или маленьким пропеллером. Многие нокерские орнитоптеры напоминают огромных птиц, украшенных драгоценностями и позолотой, бабочек, богомолов, а также пегасов, грифонов или даже драконов.

Все орнитоптеры больше напоминают машины, чем живых существ, если, конечно же, их владелец не использует Искусство Обмана или другие средства для того, чтобы замаскировать истинную природу своего механизма. Большинство орнитоптеров не защищает пассажиров от воздействия стихий и ветров, но некоторые из наиболее крупных образцов сопровождаются балдахинами или навесами.

В отличие от аэростатов, орнитоптеры нередко обладают встроенным оружием. Обычно оно не предназначено для дальнобойных атак и, вместо этого, непосредственно соединяется с машиной, позволяя ей наносить урон целям. Пилот орнитоптера может маневрировать и использовать встроенное в него оружие с помощью бросков Ловкости + Верховой езды (в случае с механизмами, внешне напоминающими животных) или Ловкости + Пилотирования.

Названия, приведенные ниже, далеко не всегда соответствуют непосредственному внешнему виду той или иной машины. "Дракон" пятого уровня вполне может напоминать гигантскую утку, если так захочет создающий его нокер.

• Большой орел

Минимальная скорость: 30 миль/час.
Крейсерская скорость: 60 миль/час.
Максимальная скорость: 70 миль/час.
Дальность: 45 миль.
Маневренность: 5.
Пассажиры: 1.
Бронированность: 1.
Уровни Здоровья: OK, OK, -1, -2, -2, -5.
Вооружение: Когти (2 кубиков), клюв (1 кубик).
•• Пегас
Минимальная скорость: 45 миль/час.
Крейсерская скорость: 55 миль/час.
Максимальная скорость: 65 миль/час.
Дальность: 85 миль.
Маневренность: 6.
Пассажиры: 2.
Бронированность: 3.
Уровни Здоровья: OK, OK, OK, -1, -2, -2, -5
Вооружение: Копыта (6 кубиков).
••• Грифон
Минимальная скорость: 45 миль/час.
Крейсерская скорость: 55 миль/час.
Максимальная скорость: 75 миль/час.
Дальность: 100 миль.
Маневренность: 7.
Пассажиры: 3.
Бронированность: 4.
Уровни Здоровья: OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5.
Вооружение: Когти (4 кубиков), клюв (5 кубиков).
•••• Птица Рух
Минимальная скорость: 40 миль/час.
Крейсерская скорость: 65 миль/час.
Максимальная скорость: 100 миль/час.
Дальность: 200 миль.
Маневренность: 7.
Пассажиры: 4.
Бронированность: 4.
Уровни Здоровья: OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -5.
Вооружение: Когти (5 кубиков), клюв (4 кубиков).
••••• Маленький дракон
Минимальная скорость: 90 миль/час.
Крейсерская скорость: 180 миль/час.
Максимальная скорость: 230 миль/час.
Дальность: 240 миль.
Маневренность: 8.
Пассажиры: 5.
Бронированность: 6.
Уровни Здоровья: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5.

Вооружение: Когти (5 кубиков), зубы (8 кубиков).

Охотник на огров III модели

Нокер должен быть членом Гильдии Оружейников для того, чтобы получить доступ к запрещенному (и, в силу этого, недоступному начинающим персонажам) Охотнику на огров.

Охотник на огров III модели представляет собой самую совершенную боевую крепость, которая когда-либо создавалась Гильдией Оружейников, и каждый год Гильдия изготовляет около четырех образцов этого вооружения. Охотник на огров представляет собой передвижной форт, который способен перемещаться практически по любой поверхности на своих восьми паукоподобных ногах. Хотя по сравнению с II моделью, Охотник на огров III модели обладает большими размерами и меньшей маневренностью, ему удается без труда компенсировать это более надежной броней и улучшенной системой вооружения.

Охотник на огров снабжен двумя массивными лезвиями-косами, установленными на вращающихся башенках. Область воздействия каждого лезвия равняется 45 футам по дуге, которая соответствует 180 градусам. Стандартная модель также оборудована четырьмя тяжелыми многозарядными противопехотными гоблинскими арбалетами. Некоторые из последних моделей вооружены энергетическими пушками.

Внутренняя часть Охотника на огров оборудована вытяжкой, позволяющей избавиться от дыма, и может с легкостью быть изолирована от внешнего мира.

Нокеры могут переоборудовать крепость (продолжительный бросок Ловкости + Ремесла, сложность 7, необходимо набрать 8 успехов) для того, чтобы она могла двигаться под водой.

Вооружение: Лезвия-косы – 8 кубиков; четыре тяжелых гоблинских арбалета – 5 кубиков; энергетические пушки – 10 кубиков (только последние модели).

Вес: 40 тон.

Команда: 7 человек.

Крейсерская скорость: 20 миль/час.

Максимальная скорость: 30 миль/час (по дорогам).

Дальность: 400 миль.

Маневренность: 2.

Бронированность: 7 спереди; 5 по бокам, сверху и снизу.

Уровни Здоровья: OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5.

Более подробную информацию о показателях различных машин вы можете найти в разделе "Экстремальное вождение" в базовой книге второй редакции ***Подменышей: Грезы***.

ФУБАРы

Больше всего на свете нокеры любят генерировать и использовать ФУБАРы. Большинство подменышей не ценит эти порождения "дьявольского огня" (обычно именуемые блуждающими огоньками или Игнис Фатус, как их называют Ши). Именно нокеры дали ФУБАРам это вульгарное название, которое переводится со старого армейского сленга как "раздолбанные до неузнаваемости", хотя при этом складывается впечатление, что они симпатизируют этим существам гораздо больше, чем всем остальным Китэйнам.

ФУБАРы являются энергетическими полями Гламура, которые предоставляют гораздо больше возможностей чем любой обычный источник энергии. Нокеры используют ФУБАРы для того, чтобы освещать свои лаборатории, оживлять големов и приводить в действие энергетическое оружие. ФУБАРы иногда возникают в естественных условиях – свидетельством чего являются легенды о болотных огоньках – но они с трудом поддаются "дрессировке".

Основным недостатком ФУБАРов является то, что при определенных обстоятельствах они могут превращаться в Глюки (в сущности, представляющие собой "Неблагие" ФУБАРы). Обычно это происходит в том случае, если они перенапрягаются или же используются неосмотрительным или глупым образом. Глюки уничтожают эксперименты нокеров и, в некоторых случаях, оказывают физическое воздействие на своих мучителей.

Атрибуты: Ловкость 7, Харизма 2, Манипулирование 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Уклонение 2, Проницательность 3 (нокеры нередко обучают ФУБАРы различным Ремеслам и Познаниям, и, в первую очередь, Познанию Наука).

Гламур 7, Воля 4.

Уровни Здоровья: OK, OK, OK, OK, OK, OK, -1, -5.

Свойства: Поглощение урона, Зачарование, Полет, Шок, Пересечение Грезы, Вирд.

Поглощение урона – ФУБАРы являются полуматериальными плазмическими сущностями. Они получают урон от физических и материальных атак, но подобные атаки наносят им только половинный урон (округляемый вверх).

Шок – ФУБАР может создавать электрическое поле, которое наносит урон каждому, с кем соприкасается существо. Это Свойство наносит один пункт химерического урона за каждый пункт Гламура, который присутствует у ФУБАРа. Использование этого Свойства требует один пункт Гламура (и количество наносимого урона высчитывается до того, как этот пункт оказывается потрачен).

Лист персонажа

Имя:	**Двор:**	**Обличье:**
Игрок:	**Наследия:**	**Общество:**
Хроника:	**Титул:**	**Табор:**

Атрибуты

Физические		**Социальные**		**Ментальные**	
Сила	*	Харизма	*	Восприятие	*
Ловкость	*	Манипулирование	*	Интеллект	*
Выносливость	*	Внешность	*	Сообразительность	*

Способности

Таланты	**Навыки**	**Познания**
Бдительность	Ремесла	Химерическая алхимия
Атлетизм	Вождение	Компьютер
Драка	Этикет	Загадки
Уклонение	Огнестрельное Оружие	Гематрия
Эмпатия	Лидерство	Гримуары
Запугивание	Фехтование	Расследование
Проницательность	Горное дело	Знания
Убеждение	Безопасность	Медицина
Знание Улиц	Маскировка	Политика
Хитрость	Выживание	Наука

Преимущества

Дополнения **Искусства** **Королевства**

Другие Черты

Гламур

Воля

Банальность

Здоровье

	Реальное	Химер.
Синяки		
Поврежден –1		
Сильно Поврежден –2		
Ранен –3		
Тяжело Ранен –4		
Искалечен –5		
Обездвижен		

Порог Созидательности/ Разрушительности	Права Рождения/Слабости	Опыт
	Выковывание химер, Починка/Недостатки	

Братство/Владение:	Общества/Гильдии:
Мастер/Вассал:	День Благословления:

Достоинства и Недостатки					
Достоинство	Тип	Стоимость	Недостаток	Тип	Стоимость

Опыт	
Всего получено:	**Всего потрачено**:
Получено за:	Потрачено на:

Сражение

Прием	**Сложность**	**Урон**
Удар	6	Сила
Захват	6	Сила
Пинок	7	Сила +1
Бросок	7	Особый; смотрите в соответствующем разделе.
Укус	5	Сила +2

Оружие	**Сложн.**	**Урон**	**Дальн.**	**Скор.**	**Обойма**	**Скрыт.**

Доспех

Класс	Значение	Модификатор	Описание

Описание Дополнений	
Контакты	Владения
Мечтатели	Ментор
Вассалы	Свита

Имущество	
Снаряжение	Химерические предметы
Сокровища	Химерические спутники

Фригольды	
Местонахождение	Описание

Биография персонажа	
Прелюдия	
Дата получения титула:	Тайные общества:

Внешность персонажа	
Хронологический возраст:	Смертное обличье:
Видимый возраст:	
Дата рождения:	
Цвет волос:	
Цвет глаз:	
Раса:	Обличье феи:
Национальность:	
Рост:	
Объем талии:	

Иллюстрации	
Схема клятвенных уз	**Набросок персонажа**

Разрушенные грезы...

Хотя другие Китэйны очень ценят изобретения нокеров, лишь некоторые из них питают симпатию к этим мрачным изобретателям-сквернословам. Большинство нокеров отличается настолько скверным характером, что немногие феи задумываются о том, чтобы узнать их поближе. Тем не менее, за этой уродливой маской скрываются души, ненамного уступающие в страстности сатирам, и сердца, стойкость которых могла бы поспорить с гранитными сердцами троллей.

Неведомые сокровища...

Эта книга понравится всем, кого когда-либо интересовали грезы, рожденные силой электричества и энергией пара. Нокеры, которых по праву можно назвать продолжателями дела Жюля Верна и Артура Конана Дойля, создают удивительные механизмы, продвигают химерическую науку и исследуют просторы Грезы с помощью своих летающих машин. Вы найдете здесь всю необходимую информацию об одном из самых необычных китов Подменышей: Грезы, а также все, что могло бы потребоваться вам для проведения игр в стиле паропанка во вселенной Мира Тьмы.

В этой книге вы найдете:

-Краткий обзор истории нокеров, начиная с момента их появления на свет и заканчивая нынешним временем.

-Подробное описание психологии и культуры представителей этого кита.

-Информацию о научных теориях и разработках нокеров, включая химерическую астрономию, физику и математику.

-Новые Достоинства и Недостатки для персонажей-нокеров, а также подробные правила создания химер.

-Множество новых Сокровищ, включая боевые машины, аэростаты и орнитоптеры.